GFX-8

GUITAR EFFECTS PROCESSOR

オペレーションマニュアル

目次

安全上のご注意／使用上のご注意

安全上のご注意

この取扱説明書では、誤った取り扱いによる事故を未然に防ぐための注意事項を、マークを付けて表示しています。マークの意味は次の通りです。

警告 この表示を無視して誤った取り扱いをすると、使用者が死亡または重傷を負う可能性が想定される内容を示しています。

注意 この表示を無視して誤った取り扱いをすると、使用者が傷害を負う可能性、または物的損害のみの発生が想定される内容を示しています。

本製品を安全にご使用いただくために、つぎの事項にご注意ください。

電源について（警告）

●GFX-8の電源には付属のACアダプターを使用します。
●これ以外のACアダプターでご使用になりますと、故障や誤動作あるいは火災などの原因となり危険です。
●AC100Vと異なる電源電圧の地域（たとえば国外）で、GFX-8をご使用になる場合は、必ずZOOM製品取り扱い店に相談して適切なACアダプターをご使用ください。
●長時間ご使用にならない場合は、ACアダプターをACコンセントから抜いておくようにしてください。

使用環境について（注意）

GFX-8をつぎのような場所でご使用になりますと、故障の原因となりますのでお避けください。
●温度が極端に高くなるところや低くなるところ
●湿度が極端に高いところ
●砂やほこりの多いところ
●振動の多いところ

取り扱いについて（注意）

GFX-8は精密機器ですので、フットスイッチ以外のスイッチ類は足で踏むなど無理な力を加えないようにしてください。必要以上に力を加えたり、落としたりぶつけるなどの衝撃は故障の原因となります。

接続ケーブルと入出力ジャックについて（注意）

ケーブルを接続する際は、各機器の電源スイッチを必ずオフにしてから行なってください。本製品を移動するときは、必ずすべての接続ケーブルとACアダプターを抜いてから行なってください。

改造について（注意）

ケースを開けたり、改造を加えることは、故障の原因となりますので絶対におやめください。改造が原因で故障が発生しても当社では責任を負い兼ねますのでご了承ください。

使用上のご注意

他の電気機器への影響について

GFX-8は、安全性を考慮して本体からの電波放出および外部からの電波干渉を極力抑えております。しかし、電波干渉を非常に受けやすい機器や極端に強い電波を放出する機器の周囲に設置すると影響が出る場合があります。そのような場合は、GFX-8と影響する機器とを十分に距離を置いて設置してください。
デジタル制御の電子機器では、GFX-8も含めて、電波障害による誤動作やデータの破損、消失など思わぬ事故が発生しかねません。ご注意ください。

お手入れについて

パネルが汚れたときは、柔らかい布で乾拭きしてください。それでも汚れが落ちない場合は、湿らせた布をよくしぼって拭いてください。
クレンザー、ワックスおよびアルコール、ベンジン、シンナーなどの溶剤は絶対に使用しないでください。

故障について

故障したり異常が発生した場合は、すぐにACアダプターを抜いて電源を切り、他の接続ケーブル類もはずしてください。
「製品の型番」「製造番号」「故障、異常の具体的な症状」「お客様のお名前、ご住所、お電話番号」をお買い上げの販売店またはズームサービスまでご連絡ください。

保証書の手続きとサービスについて

GFX-8の保証期間は、お買い上げいただいた日から1年間です。ご購入された販売店で必ず保証書の手続きを行なってください。万一保証期間内に、製造上の不備による故障が生じた場合は、無償で修理いたしますのでお買い上げの販売店に保証書を提示して修理をご依頼ください。ただし、つぎの場合の修理は有償となります。

1.保証書のご提示がない場合。
2.保証書にご購入の年月日、販売店名の記述がない場合。
3.お客様の取り扱いが不適当なため生じた故障の場合。
4.当社指定業者以外での修理、改造された部分の処理が 不適当であった場合。
5.故障の原因が本製品以外の、他の機器にある場合。
6.お買い上げ後に製品を落としたり、ぶつけるなど、過度の衝撃による故障の場合。
7.火災、公害、ガス、異常電圧、および天災（地震、落雷、津波など）によって生じた故障の場合。
8.消耗品（電池など）を交換する場合。
9.日本国外でご使用になる場合。

保証期間が切れますと修理は有償となりますが、引き続き責任を持って製品の修理を行ないます。

このマニュアルは将来必要となることがありますので必ず参照しやすいところに保管してください。

はじめに

このたびはZOOM GFX-8（以下 ”**GFX-8** ”と呼びます）をお買い上げいただきまして、ありがとうございます。GFX-8は、次のような特長を備えたマルチエフェクターです。

●多彩なエフェクト

目的のサウンドをモデリングするために最適な構成に内部を変化させる「VAMS（バリアブル・アーキテクチャ・モデリング・システム）」を採用、有名ギターアンプや往年の名器はもちろん最新のエフェクトまで網羅した、69種類のエフェクトを内蔵。最大9種類のエフェクトを自由に組み合わせて使用できます。また、モジュレーション系エフェクトとディレイ／リバーブ系エフェクトは、設定内容を2種類までカスタムセッティングとして保存可能。お気に入りの設定を素早く呼び出すことができます。

● 充実した歪み系エフェクト

著名なギターアンプやプリアンプの特性をズーム独自の技術に取り入れた、強力な歪み系エフェクトを新開発。オーソドックスなオーバードライブ／ディストーションからワイルドでハイゲインのファズ音色まで搭載。内蔵のアンプシミュレーター＋キャビネットシミュレーターと組み合わせることで、自然で音楽的な歪みが得られます。また、ユーザーが回路構成を設計する感覚で音色が作れるカスタムディストーションを2系統搭載。簡単に新しいサウンドが構築できます。

● イージーエディットを機能搭載

演奏中でも、エフェクトを自由にエディットできる“ イージーエディット ”に対応しています。パネル上のセレクターやノブを使って、エフェクトタイプ（効果の種類）の切り替えや、4バンドEQ、ディストーションのゲイン、モジュレーションとディレイ／リバーブの主要パラメーターの調節が可能。コンパクトエフェクター感覚でスピーディな音作りが行えます。

● MIDI端子を装備

MIDI IN／OUT 装備。MIDIシーケンサーやキーボードから本機をリモートコントロールしたり、MIDI対応ギターアンプなどの外部機器を本機からコントロールできます。さらに、メモリー内の各種データをMIDI経由で送受信することも可能です。

● コンピューターのエディットソフトウェアが付属

パソコン用のエディットソフトウェア（Windows98／95版、Macintosh版）を収録したCD-ROMが付属。パッチのエディットやライブラリーの管理はもちろん、本体だけでは不可能な、ユーザーカスタムエリアの細かい設計もパソコン側から行えます。

● 豊富なパッチライブラリ

エフェクトの組み合わせや設定内容は、8文字までの名前を付けて“ パッチ ”としてメモリーに保存できます。読み書き自由なユーザーグループの80パッチ（4パッチ×20バンク）、読み出し専用のプリセットグループの160パッチ（4パッチ×40バンク）、合計240のパッチをすぐにでも利用できます。

● サンプラー／ジャムプレイ機能を搭載

最大25秒のフレーズサンプリングが可能なサンプラー機能と、最大12秒のフレーズを取り込んでノーマル／リバース／スクラッチ再生を行うジャムプレイ機能を搭載。サンプラー機能は、再生スピードを落としてもピッチが変わらないコンスタントピッチ機能に対応しており、フレーズコピーのためのツールとしてもご活用いただけます。また、CDやMDからのステレオ信号を入力可能なAUX IN端子を装備。CD／MDの再生音とセッションを楽しめるほか、CD／MDの信号を直接サンプリングすることも可能です。

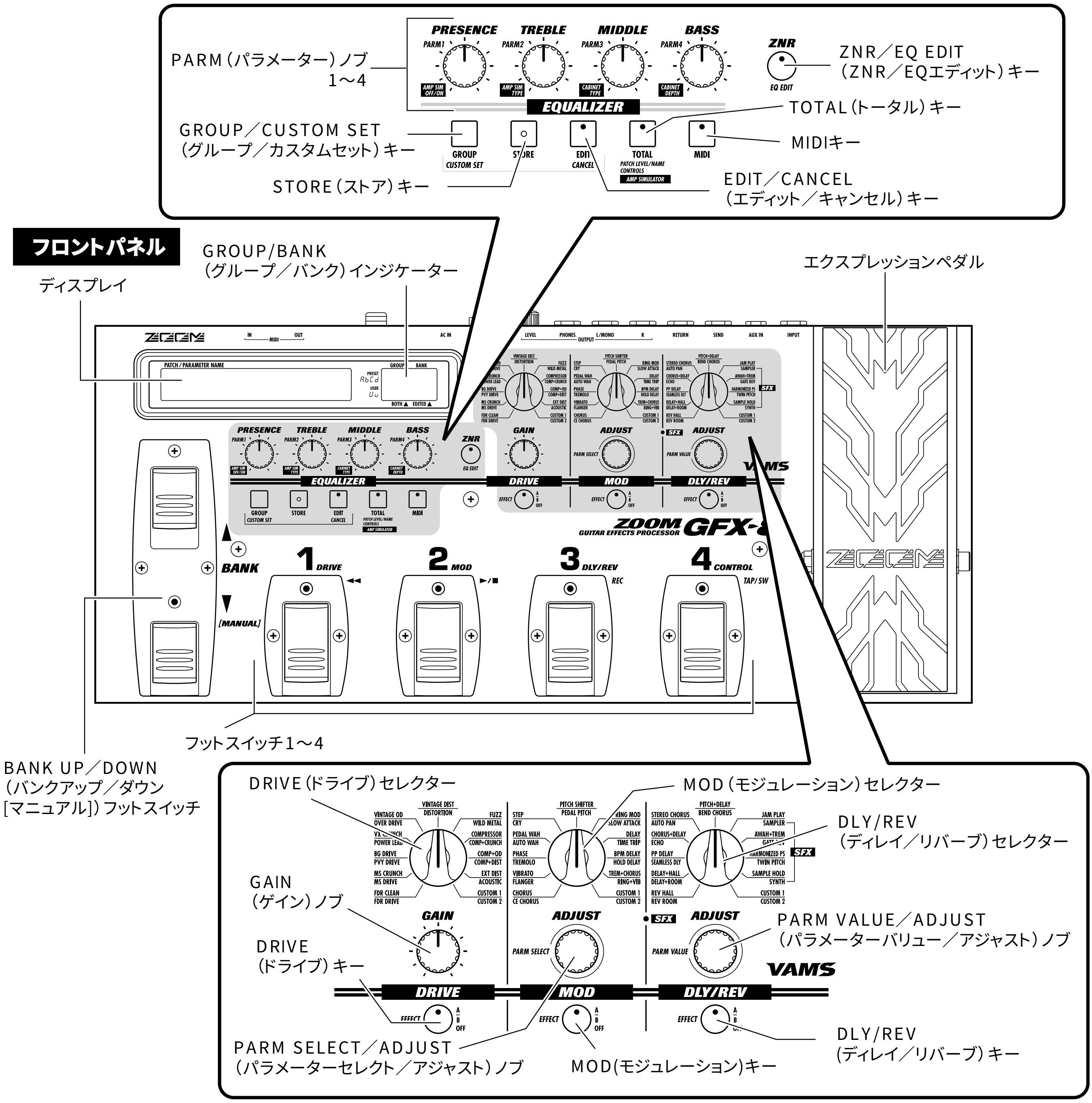
● ライブ演奏にも完全対応

パネルの素材には、ライブの過酷な環境に耐えるメタルシャーシを採用。パネル上に表現豊かなエクスプレッションペダルを配置し、ステージワークを徹底サポートします。さらに視認性の高い8桁表示のディスプレイと2桁のLEDを搭載。パッチ名／エフェクトタイプ名とバンクナンバー／設定値が一目で確認できます。出力レベルはプロ用スペックの＋4dBにも対応しています。

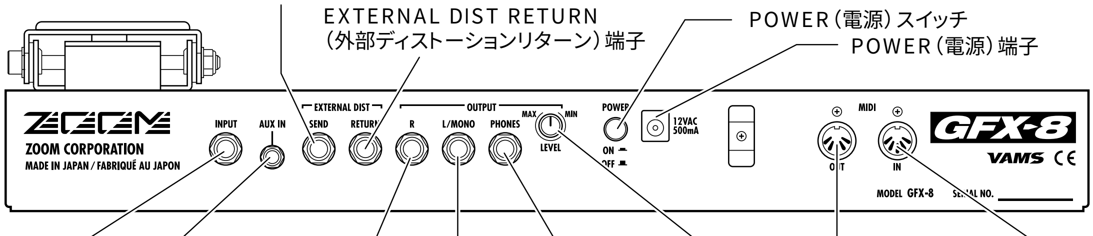
GFX-8の機能を理解し、末永くご愛用いただくために、このマニュアルをよくお読みくださるようお願いします。また、一通りお読みになった後も、保証書と一緒に保管してください。

各部の名称

フロントパネル



リアパネル



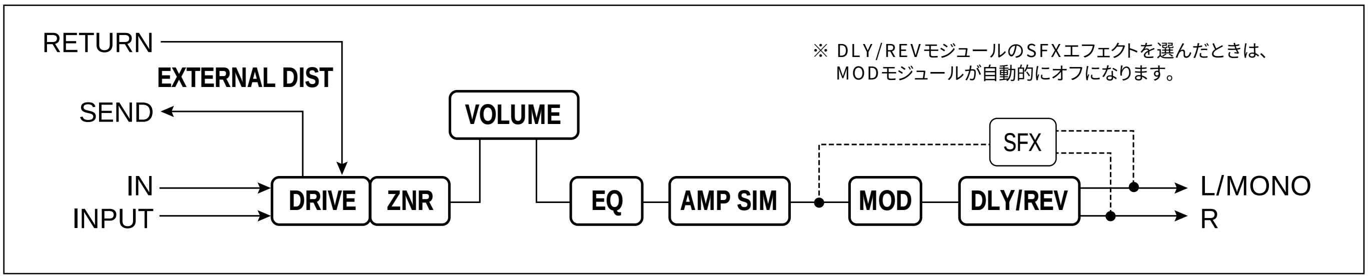
※ MIDI OUT端子は、内部設定を切り替えることで、MIDI THRU端子として使用することも可能です（→P35）。

マニュアルで使用する用語について

ここでは、マニュアルで使用するGFX-8の用語について説明します。

■エフェクトモジュール

“ エフェクトモジュール ”とは、ディストーションやディレイなどのコンパクトエフェクターのように、音を加工したり、特定の効果を加えるエフェクトのことです。GFX-8では、DRIVE、EQUALIZER、MOD、DLY/REVという4つのエフェクトモジュールとZNR（ズームノイズリダクション）＋AMP SIM（アンプシミュレーター）を同時に使用できます。



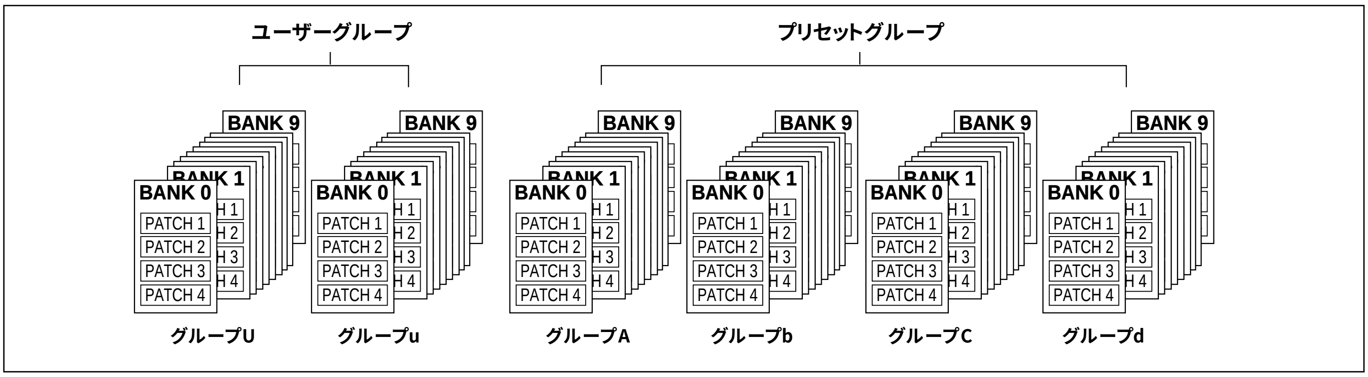
GFX-8内部の信号の流れ

■エフェクトタイプとパラメーター

それぞれのモジュール内に用意された効果の種類を“ エフェクトタイプ ”と呼びます。GFX-8に含まれるエフェクトモジュールのうち、DRIVE、MOD、DLY/REVの各モジュールに用意された22種類のエフェクトタイプから、いずれか1つを選択できます。
また、ユーザーが設定内容を自由に変更できる要素のことを“ パラメーター ”と呼びます。GFX-8のパラメーターには、パッチごとに保存される“ エフェクトパラメーター ”と、すべてのパッチに共通する“ グローバルパラメーター ”があります。

■パッチ／グループ／バンク

エフェクトモジュールの組み合わせや、エフェクトパラメーターの設定内容は、“ パッチ ”と呼ばれる単位でメモリーに保存したり、メモリーから読み出すことができます。
GFX-8には、パッチの保管場所として、読み書き可能なユーザーグループ（グループUとu）と、読み出し専用のプリセットグループ（グループA、b、C、d）があり、ユーザーグループに80パッチ、プリセットグループに160パッチ、合計では240パッチが利用できます。
GFX-8では、パッチを4つ1組で呼び出し、パネル上のフットスイッチ1〜4で使用するパッチを切り替えます。この4つ1組のパッチの組み合わせを“ バンク ”と呼び、グループごとに0〜9のバンクがあります。



■モード

GFX-8の働きは、目的別に次の5種類に分けることができます。これらの働きを“ モード ”と呼びます。

● プレイモード

パッチを選んで演奏する、GFX-8の基本モードです。GFX-8の電源を入れたときは、必ずこのモードになっています。

● マニュアルモード

演奏しながら特定のモジュールのオン／オフ切り替えなどをマニュアルで操作するモードです。

● エディットモード

現在選ばれているパッチのエフェクトパラメーターをエディット（編集）するモードです。

● ジャムプレイモード

ギターのフレーズを録音して、ノーマル／リバース／スクラッチ再生を行うジャムプレイ機能を利用するモードです。

● サンプラーモード

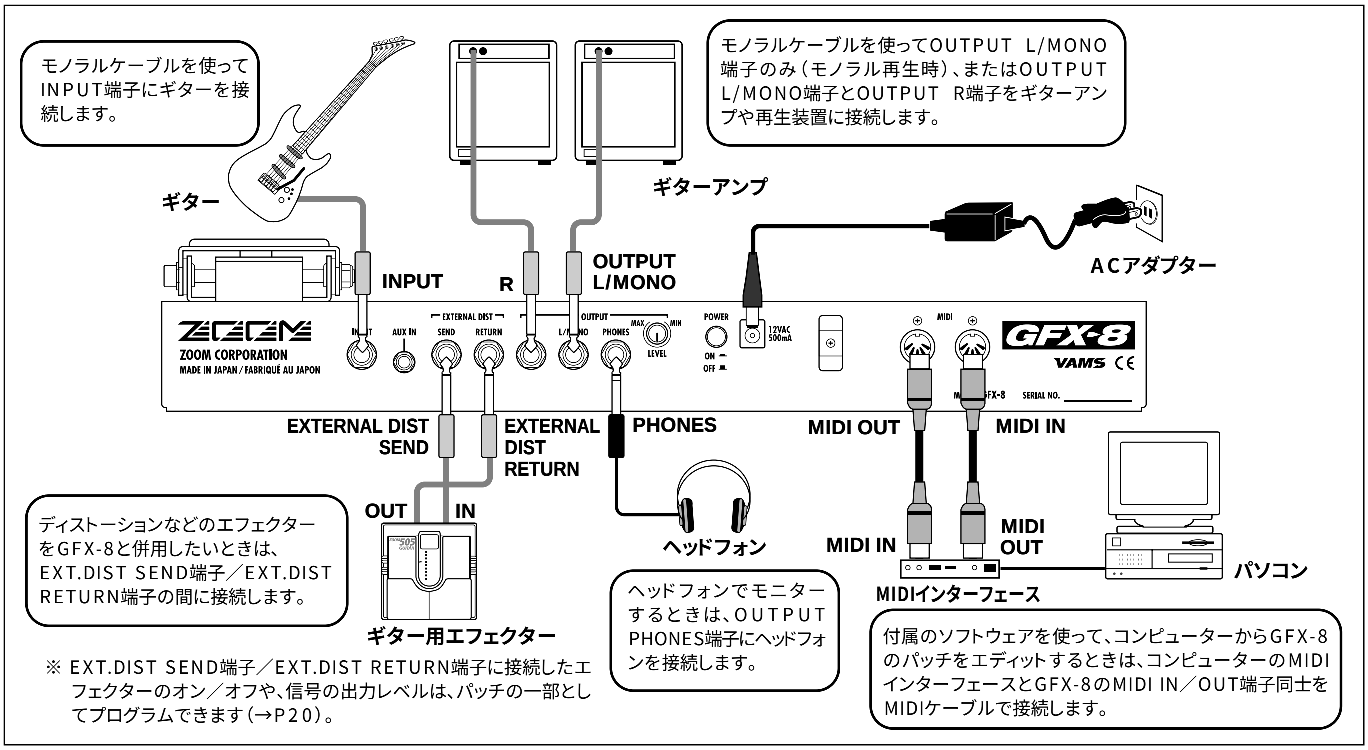
ギターやCDプレーヤーからフレーズを録音／再生するサンプラー機能を利用するモードです。

■RTM（リアルタイムモジュレーション）

RTMとは、エフェクトパラメーターをリアルタイムで変化させる機能です。例えば、エクスプレッションペダルを使ってリバーブ音のミックス量を調節したり、曲の途中でMIDIシーケンサーからディレイタイムを変更させることなどができます。
RTMを使って変化させるパラメーターの種類、可変範囲、使用するコントローラーの種類（エクスプレッションペダルまたはMIDIコントロールチェンジ情報）は、パッチごとに設定できます。

接続しましょう

接続例 ① 楽器／アンプとの接続

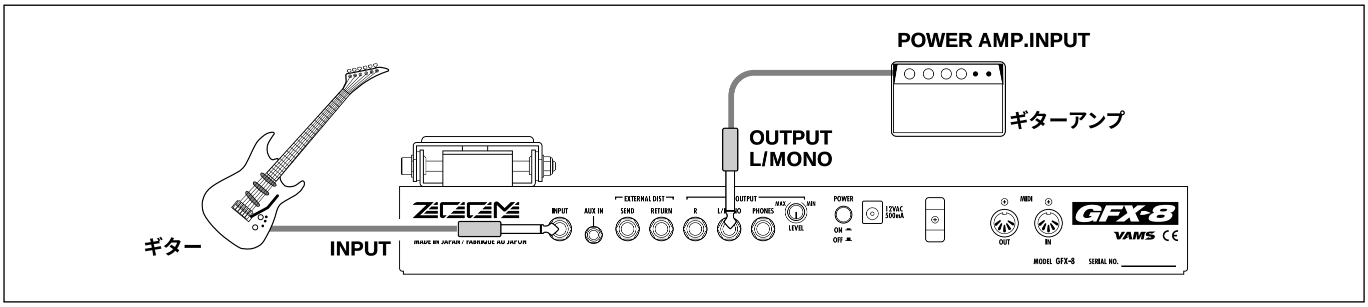


※ EXT.DIST SEND端子／EXT.DIST RETURN端子に接続したエフェクターのオン／オフや、信号の出力レベルは、パッチの一部としてプログラムできます（→P20）。

接続例 ② ギターアンプのパワーアンプ入力端子に接続する

お手持ちのギターアンプにパワーアンプ入力端子が搭載されていれば、GFX-8のOUTPUT L/MONO端子を直接パワーアンプ入力端子に接続して、GFX-8をギタープリアンプとして利用することができます。

※ GFX-8をこの接続方法で使用する場合は、内蔵のアンプシミュレーターを利用することをお勧めします（→P7）。

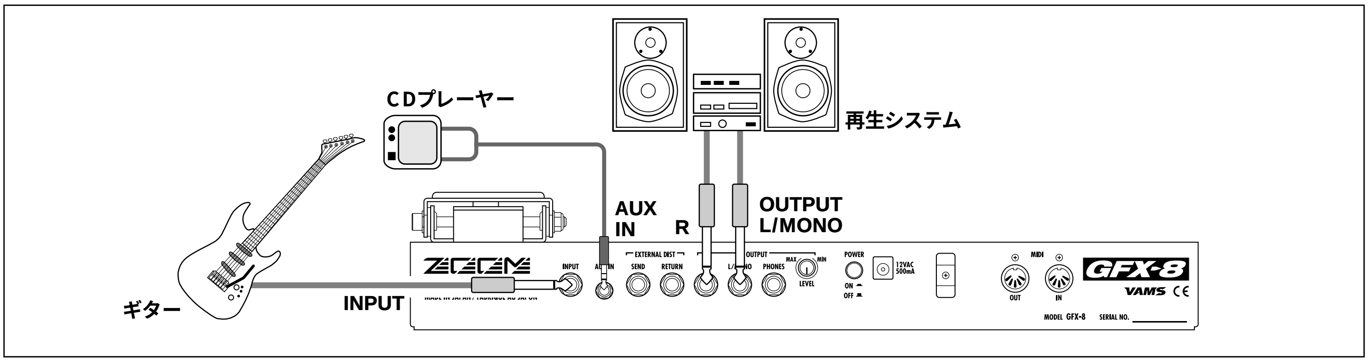


接続例 ③ CDプレーヤー／MDプレーヤーの接続

CDプレーヤー／MDプレーヤーなどステレオのラインレベル機器は、ステレオY字ケーブルなどを使ってAUX IN端子に接続します。この端子からの入力信号は、内蔵エフェクトには送られずに、そのままOUTPUT端子に出力されます。CDを聴きながらフレーズのコピーやギターの練習を行いたいときに便利です。

※ GFX-8のサンプラー機能を使って、AUX IN端子からの入力信号をサンプリングすることも可能です（→P34）。

※ ギターアンプの代わりにハイファイな再生装置（ミキサーやオーディオシステム）を使用する場合は、内蔵のアンプシミュレーターを利用することをお勧めします（→P7）。



演奏前の準備

ここでは、実際に音を出す前に必要な操作について説明します。

電源を入れる

1. GFX-8にACアダプター、楽器、アンプ／再生装置が正しく接続されていることを確認してください。

接続は、必ず各機器の電源を切った状態で行ってください。また、アンプや再生装置のボリュームは最小値、GFX-8のリアパネルにあるOUTPUT LEVELノブはおよそ12時の位置に合わせておいてください。

2. GFX-8→アンプの順に電源を入れてください。

3. 楽器を弾きながら、適切な音量が得られるように、アンプや楽器のボリューム、およびGFX-8のOUTPUT LEVELノブを調節してください。

アンプシミュレーターを設定する

GFX-8には、ギターアンプの特性や箱鳴りを再現するアンプシミュレーターが搭載されています。GFX-8を初めてご使用になる前に、再生システムやギターアンプとの接続方法に応じてアンプシミュレーターを設定しておくことをお勧めします。一度設定しておけば、いつでもGFX-8を最適な状態でご利用いただけます。

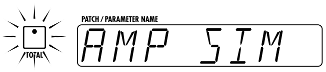
1. GFX-8の電源を入れた直後の状態から、TOTALキーを押してください。

GFX-8が内部設定や音色を変更するエディットモードに移行します。TOTALキーが赤く点滅し、ディスプレイに“ PATCHLVL ”と表示されます。



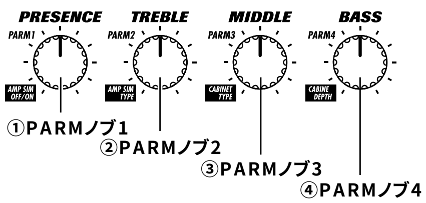
2. TOTALキーを2回押して、橙色に点滅させてください。

ディスプレイの表示が“ AMP SIM ”に変わります。



3. PARMノブ1～4を使って、使用する再生システムに応じてアンプシミュレーターを設定してください。

TOTALキーが橙色に点滅しているときは、PARMノブ1～4を使ってアンプシミュレーターの設定が行えます。



①PARMノブ1　　AMP SIM

アンプシミュレーターのオン（on）／オフ（oF）を切り替えます。

②PARMノブ2　　AMP TYPE

アンプの特性を再現するアンプシミュレーターのタイプを次の中から選びます。このパラメーターは、①で“ on ”を選んだ場合のみ有効です。

■ライン接続用のタイプ

- ●LC　一般的なコンボアンプのシミュレーション
- ●Lb　ブライトな特性が特徴的なコンボアンプのシミュレーション
- ●LS　スタックアンプのシミュレーション

■パワーアンプ接続用のタイプ

- ●AC　コンボタイプのアンプ
- ●AS　スタックタイプのアンプ

③PARMノブ3　　CABINET

スピーカーボックスの箱鳴りを再現するキャビネットシミュレーターのタイプを、お好みに応じて次の中から選びます。

- ●oF　キャビネットシミュレーターをオフにします
- ●C1　12"スピーカー×1のコンボアンプ用キャビネット
- ●C2　12"スピーカー×2のコンボアンプ用キャビネット
- ●ST　10"スピーカー×4のスタックアンプ用キャビネット
- ●WL　10"スピーカー×4のスタックアンプ用キャビネットを積み上げた状態

④PARMノブ4　　CABI DPT

キャビネットシミュレーターの箱鳴りの深さを、お好みに応じて0～10の範囲で設定します。

接続方法や再生装置に応じた推奨設定は、次の通りです。

■ギターアンプのインプット端子に接続する場合

PARM 1	PARM 2	PARM 3	PARM 4
oF	--	--	--

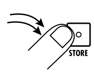
■ギターアンプのパワーアンプ入力端子に接続する場合

PARM 1	PARM 2	PARM 3	PARM 4
on	AC AS	oF	--

■ミキサーやオーディオシステムなど、ハイファイな再生システムに接続する場合

PARM 1	PARM 2	PARM 3	PARM 4
on	LC Lb LS	C1 C2 ST WT	0～10

4. 設定が済んだら、STOREキーを2回押してください。



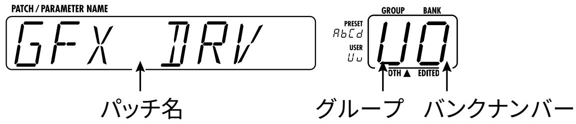
アンプシミュレーターの新しい設定が保存されます。この設定内容は、次に電源を入れたときにも有効です。

クイックガイド（演奏してみましょう）

このクイックガイドでは、GFX-8をすぐ使ってみたい方のために、プレイモードの基本操作について説明します。

1 パッチ／バンクナンバー／グループを切り替えるには

プレイモードでは、現在選ばれているパッチの名前がディスプレイに表示されます。
また、そのパッチのグループとバンクナンバーをGROUP/BANKインジケーターで確認できます。

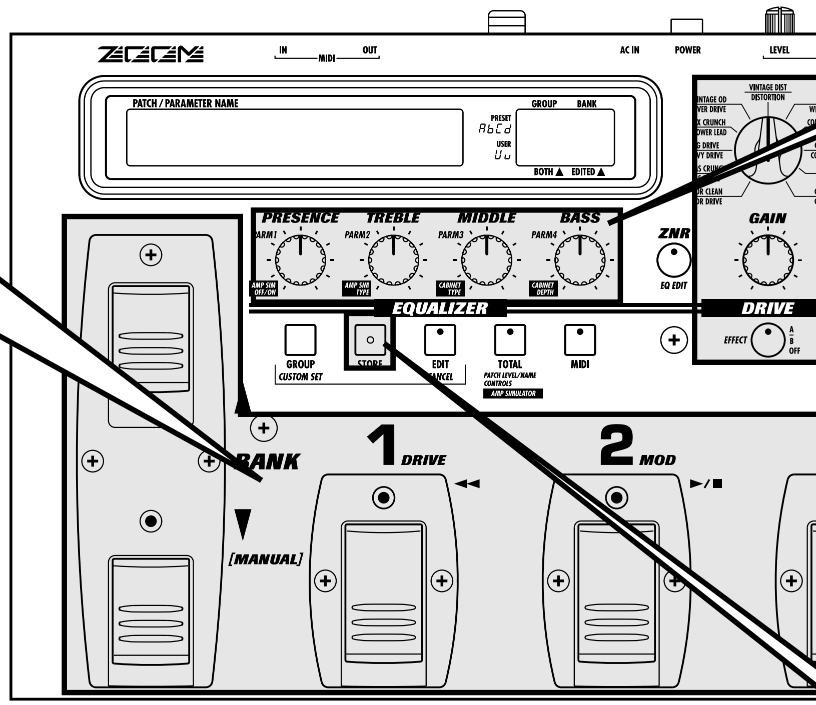


① **同じバンク内でパッチを切り替えるには、フットスイッチ1～4の中でLEDが点灯していないフットスイッチを踏みます。**

※LEDが点灯しているフットスイッチを踏むと、GFX-8がバイパス状態となりますので、ご注意ください。

② **別のバンクナンバー／グループのパッチを呼び出したいときは、BANK UP／DOWNフットスイッチでバンクナンバー／グループを切り替えてから、フットスイッチ1～4を踏みます。**

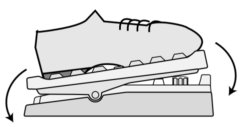
●パッチ／バンク／グループの切り替え方法の詳しい説明は→P10



2 RTMを使って エフェクトを変化させるには

RTM（リアルタイムモジューレーション）とは、エクスプレッションペダルを使ってエフェクトをリアルタイムで変化させる機能です。

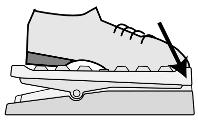
① **エクスプレッションペダルを前後に動かします。**



前後に動かす

エクスプレッションペダルを動かすのに従って、エフェクトが変化します。コントロールできる要素は、パッチごとにプログラムできます。それぞれのパッチでペダルの効果がどのように変化するかを確かめてみましょう。

② **エクスプレッションペダルを深く踏み込みます**



深く踏み込む

エクスプレッションペダルは踏み込み式スイッチを兼ねており、深く踏み込んだときに、RTMでコントロール可能なモジュールのオン／オフが切り替わります。

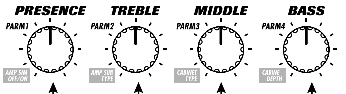
●RTM機能でコントロールするエフェクトの設定方法は→P30

●エクスプレッションペダルを再調整する方法は→P41

3 エフェクトの種類や効き具合を調節するには（イージーエディット）

“ イージーエディット ”とは、演奏中にパネル上のノブやキーを操作して、パッチの音質、エフェクトの種類や効き具合を変える機能です。

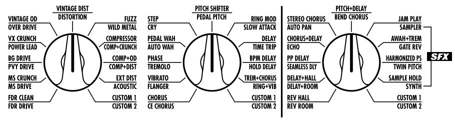
① パッチの音質を調節したいときは、PARMノブ1～4を操作します。

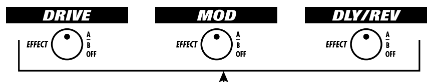


超高音域を調節します。 高音域を調節します。 中音域を調節します。 低音域を調節します。

② エフェクトの種類を変えたいときは、DRIVE、MOD、DLY/REVのセレクターとキーを操作します。

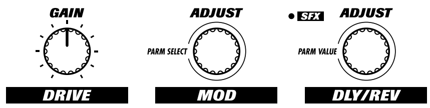
セレクターを回して、該当するモジュール（**DRIVE、MOD、DLY/REV**）のエフェクトタイプを選びます。





該当するモジュール（**DRIVE、MOD、DLY/REV**）のオン／オフ切り替え、および選択可能なエフェクトタイプのグループ切り替えを行います。

③ エフェクトの効き具合を変えたいときは、GAIN、PARM SELECT、PARM VALUEのノブを操作します。



DRIVEモジュールの主要パラメーターを調節します。

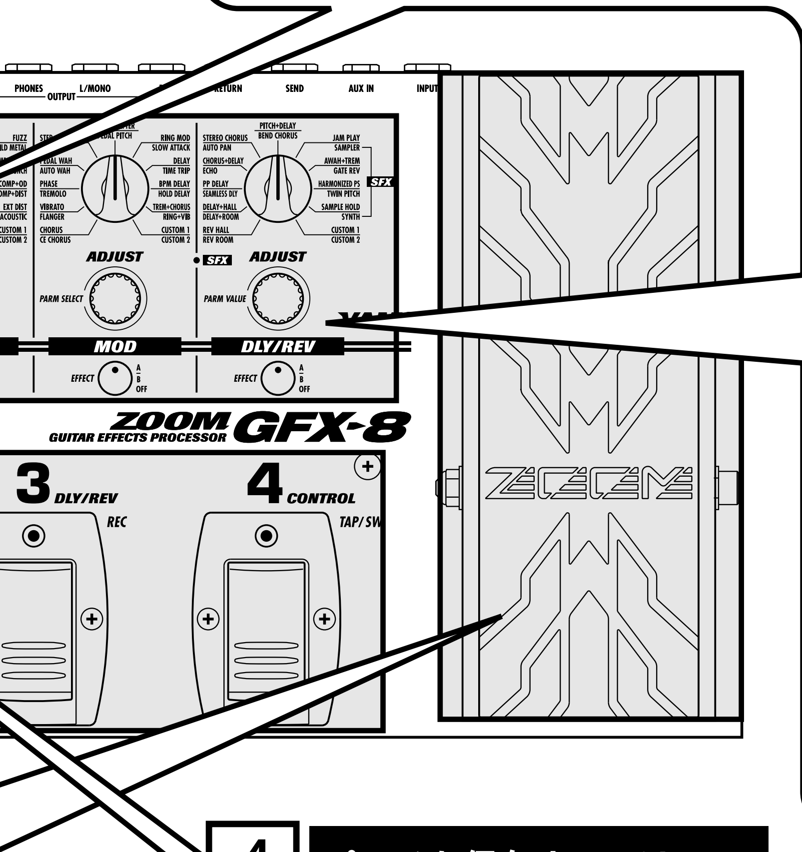
DLY/REVモジュールの主要パラメーターを調節します。

MODモジュールの主要パラメーターを調節します。

※調節中は、そのモジュールに該当するキーが点滅します。
※調節可能なパラメーターの種類は、パッチごとに異なります。

イージーエディット機能の詳しい説明は→P11

本格的なエディット方法は→P14



4 パッチを保存するには

設定したパッチを保存するには、STOREキーを続けて2回押します。

必要ならば、2回目にSTOREキーを押す前に、BANK UP／DOWNフットスイッチとフットスイッチ1～4を使って保存先を指定してください。なお、保存先として選ばれるのはユーザーグループのみです。

2回目にSTOREキーを押す代わりにCANCELキーを押せば、保存を中止してプレイモードに戻ります。

パッチの保存方法の詳しい説明は→P18

5 その他の便利な機能を使う

●アンプシミュレーターを使う→P7

●チューナー機能を使う→P12

●フレーズを録音／再生してみる（サンプラー機能）→P34

●録音したフレーズを特殊再生する（ジャムプレイ機能）→P32

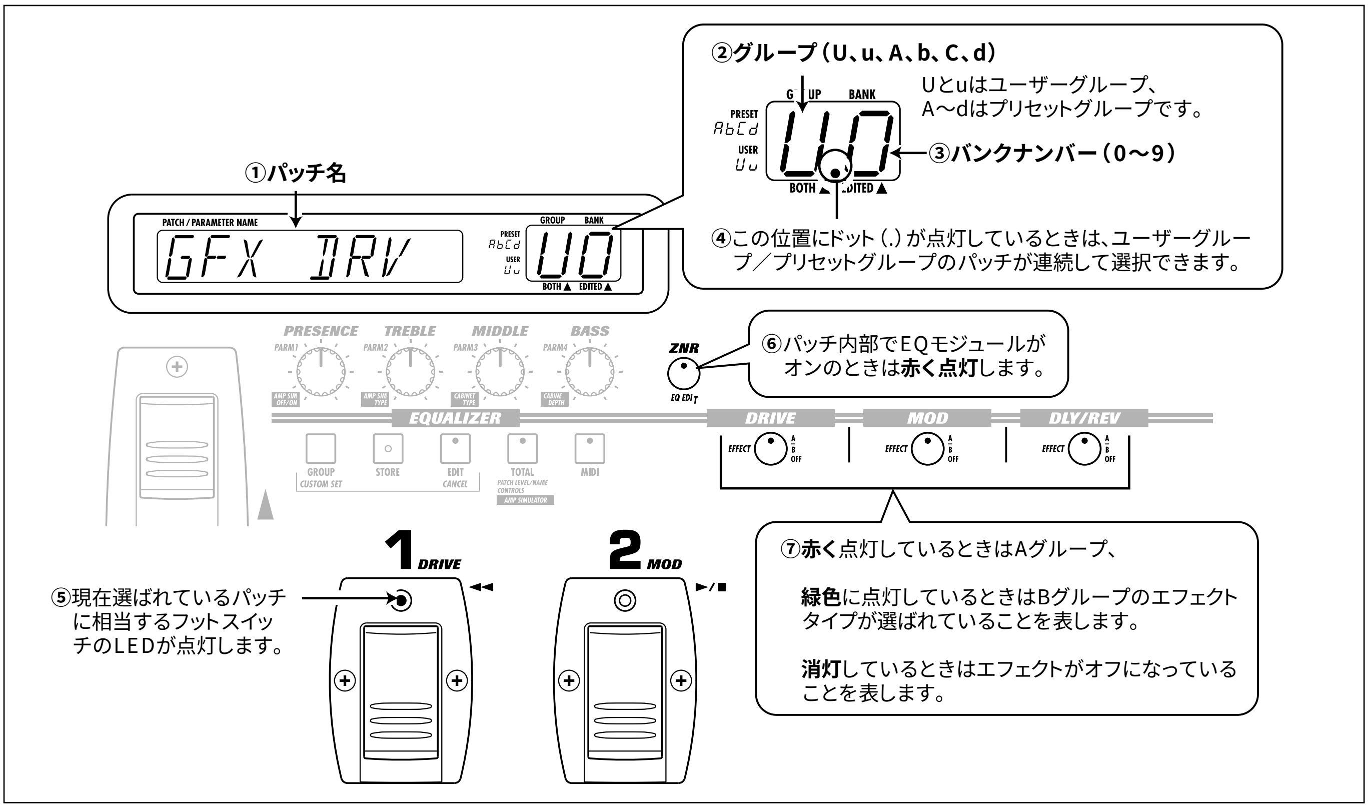
クイックガイド（演奏してみましょう）

パッチを聴いてみましょう（プレイモードの操作）

GFX-8のメモリーに保存されたパッチを選んで演奏できる状態を“ プレイモード ”と呼びます。GFX-8の電源を入れたときは、常にプレイモードになっています。ここでは、プレイモードの各種操作について説明します。

プレイモードのパネル表示

プレイモードでは、パネル上に次の情報が表示されます。



パッチを選ぶ

1. プレイモードでパッチを切り替えるには、フットスイッチ1〜4の中からLEDが消灯したフットスイッチを踏んでください。

プレイモードでは、フットスイッチ1〜4を使って同じグループ／バンク内のパッチを選択します。現在選ばれているフットスイッチは、LEDが点灯します。

2 別のグループ／バンクのパッチに切り替えたいときは、BANK UP／DOWNフットスイッチのどちらか一方を踏んでグループ／パッチを切り替えてから、フットスイッチ1〜4を使って新しいパッチを選んでください。

例えばBANK UPフットスイッチを繰り返し踏んだ場合、次のようにグループ／バンクナンバーが切り替わっていきます。

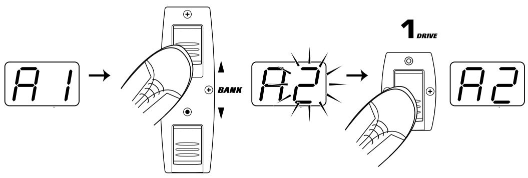
ユーザーグループ

U.0 → U. 1 ··· U.9 → u.0 ··· u.9

プリセットグループ

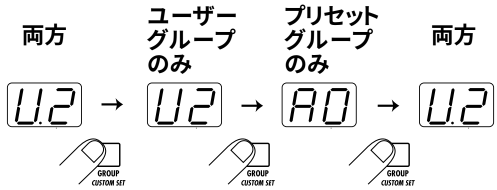
→ A.0 → A. 1 ··· A.9 → b.0 ··· d9 →

バンク／グループを切り替えただけでは（GROUP/BANKインジケーターで変更部分が点滅します）、パッチは切り替わりませんのでご注意ください。続けてフットスイッチ1〜4を踏んだときに、初めて新しいパッチに切り替わります（GROUP/BANKインジケーターの点滅が止まります）。



HINT

必要に応じて、BANK UP／DOWNフットスイッチを使ってユーザーグループのバンクのみ、またはプリセットグループのバンクのみが切り替わるように設定することも可能です。これを行うには、GROUPキーを押します。このキーを押すたびに、選択可能なグループが次のように切り替わります。



イージーエディット機能を使う

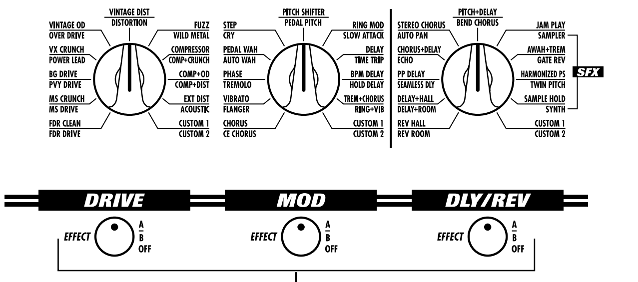
通常GFX-8のパッチをエディットするには、エディットモードに移行してから目的のパラメーターの設定値を変更します。しかし、プレイモードで演奏しているときでも、各モジュールのエフェクトタイプを切り替えたり、主要なエフェクトパラメーターを変更できます。これがイージーエディット機能です。

1. DRIVE、MOD、DLY/REVモジュールで使用するエフェクトタイプを切り替えたいときは、該当するモジュールのセレクターとキーを操作してください。

DRIVEモジュールの
エフェクトタイプ
を選択します。

MODモジュールの
エフェクトタイプ
を選択します。

DLY/REVモジュールの
エフェクトタイプ
を選択します。



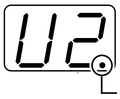
該当するモジュール（DRIVE、MOD、DLY/REV）のオン／オフ切り替え、および選択可能なエフェクトタイプのグループ切り替えを行います。キーを押すたびに、次の3つの状態が切り替わります。

キーが消灯／消灯時間の長い点滅（赤）
該当するモジュールがオフになります。

キーが赤く点灯／点滅
モジュールがオンになり、**Aグループ**
（上に印刷されたエフェクトタイプ）が選択されます。

キーが緑色に点灯／点滅
モジュールがオンになり、**Bグループ**
（下に印刷されたエフェクトタイプ）が選択されます。

エフェクトタイプを切り替えると、ディスプレイに新しいエフェクトタイプ名が約2秒間表示されます。また、GROUP/BANKインジケーターにEDITEDのマーク（.）が点灯します。これはパッチのエフェクトタイプやパラメーターがエディットされていることを示すマークで、変更部分を元に戻せば消灯します。



EDITEDのマーク

NOTE エフェクトタイプのグループのみを切り替えた場合、該当するモジュールのセレクターを動かすまでは、セレクターの現在の位置と実際のエフェクトタイプが異なる場合があり得ますので、ご注意ください。

2. 各モジュールの主要パラメーターを調節したいときは、以下のノブを操作してください。

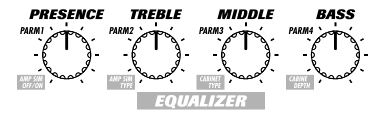
【EQ】

PRESENCE
超高音域のブースト／カット量を調節します。

TREBLE
高音域のブースト／カット量を調節します。

MIDDLE
中音域のブースト／カット量を調節します。

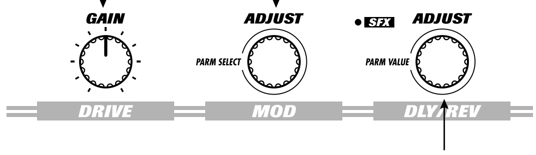
BASS
低音域のブースト／カット量を
調節します。



【PARMノブ1～4】

【GAINノブ】
DRIVEモジュールの主要パラメーターを調節します。
ほとんどのパッチでは、歪みの強さを決めるGAINパラメーターの調節に使用します。

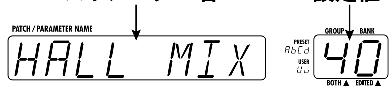
【PARM SELECT／ADJUSTノブ】
MODモジュールの主要パラメーターを
調節します。



【PARM VALUE／ADJUSTノブ】
DLY/REVモジュールの主要パラメーター
を調節します。

上記のノブを回すと、ディスプレイにパラメーターの名前、GROUP/BANKインジケーターにそのパラメーターの設定値が約2秒間表示されます。

パラメーター名　**設定値**



なお、GAINノブ、PARM SELECT／ADJUSTノブ、PARM VALUE／ADJUSTノブに割り当てられるパラメーターの種類は、そのモジュールで選ばれているエフェクトタイプに応じて異なります（→P19～29）。

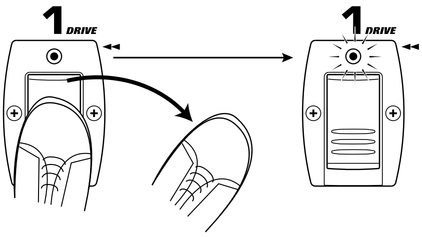
NOTE
- パッチ内部でオフに設定されているモジュールのエフェクトタイプやパラメーターを変えようとしても、効果はありません。この場合、ディスプレイには" OFF "と表示されます。
- イージーエディット機能による変更は一時的なもので、パッチを切り替えたときに以前の値に戻ってしまいます。変更箇所を記憶させておきたいときは、パッチを保存してください（→P18）。

バイパス（ミュート）／チューナー機能を使う

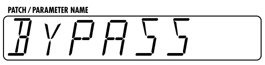
GFX-8にはギター専用のオートクロマチックチューナーが搭載されています。チューナー機能を利用するには、GFX-8をバイパス状態（エフェクト音を一時的にオフにして、原音のみを出力）またはミュート状態（原音＋エフェクト音を消音）にします。

1. GFX-8をバイパス（ミュート）状態にするには、フットスイッチ1〜4のうち、現在選ばれているパッチのフットスイッチ（LEDが点灯しています）を踏み、離してください。

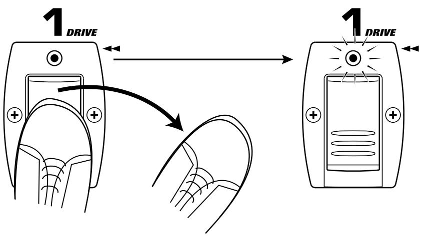
プレイモードでLEDが点灯したフットスイッチを踏んですぐ離したときは、GFX-8がバイパス状態となり、フットスイッチの点灯が点滅に変わります。このときディスプレイに“ BYPASS ”と表示されます。



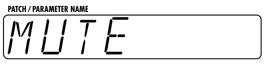
LEDが点灯したフットスイッチを踏んで「すぐ離す」



LEDが点灯したフットスイッチを1秒間以上踏み続けた後で離したときは、GFX-8がミュート状態となり、フットスイッチの点灯が点滅に変わります。このときディスプレイに“ MUTE ”と表示されます。

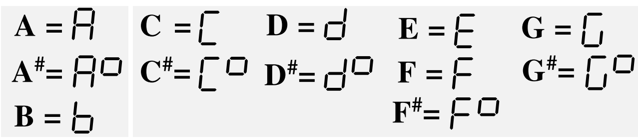


LEDが点灯したフットスイッチを踏んで「1秒間以上踏み続けた後で離す」



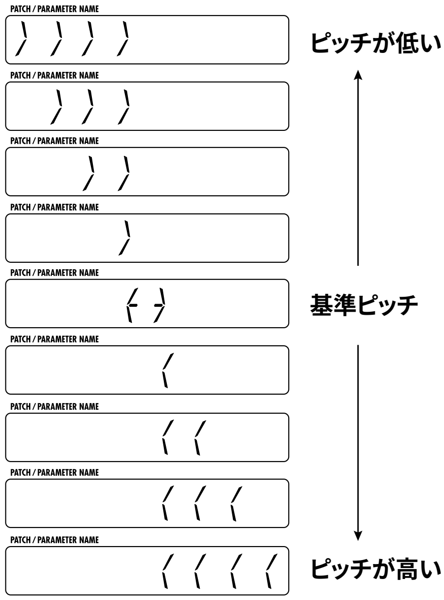
2. チューニングしたい弦を開放弦のまま弾き、GROUP/BANKインジケーターを見ながらチューニングを合わせてください。

GFX-8が自動的にピッチを検出し、GROUP/BANKインジケーターに最寄りの音名が表示されます。



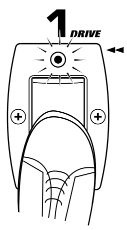
NOTE チューニングを行うときは、必ず単音で弾いてください。和音を弾くとピッチを正しく検出できなくなります。

3. GROUP/BANKインジケーターの表示が希望する音名になったら、ディスプレイを見ながらピッチを微調整してください。



4. 他の弦も同じ要領でチューニングしてください。

5. チューニングが終わったら、LEDが点滅しているフットスイッチをもう一度踏んでください。



GFX-8がプレイモードに戻ります。

NOTE LEDが点灯するフットスイッチを踏んでも、バイパス／ミュート状態に入らないように内部設定を変更することも可能です。詳しくは41ページをご参照ください。

チューナーの基準ピッチを調節する

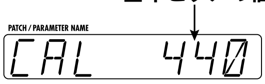
GFX-8の電源を入れた直後は、チューナーの基準ピッチが中央A＝440Hzに設定されていますが、この基準ピッチは変更することができます。アコースティックピアノやCDなど、ピッチを容易には変更できない楽器や音源に合わせて演奏するときには、基準ピッチをその音源に合わせてからチューニングを行ってください。

1. プレイモードで、フットスイッチ1〜4の中からLEDが点灯したフットスイッチを踏み、GFX-8をバイパス／ミュート状態にしてください。

2. DLY/REV（PARM VALUE）ノブを回してチューナーの基準ピッチの値を変更してください。

DLY/REV（PARM VALUE）ノブを回すと、ディスプレイに現在の基準ピッチの値が表示されます。初期設定値は440（中央A＝440Hz）です。

基準ピッチの値



基準ピッチの値は435（中央A＝435Hz）〜445Hz（中央A＝445Hz）の範囲で、1Hz単位で調節できます。

3. チューニングが終わったら、LEDが点滅しているフットスイッチをもう一度踏んでください。

GFX-8がプレイモードに戻ります。

NOTE 基準ピッチの値は、再度電源を入れたときに" 440 "にリセットされます。

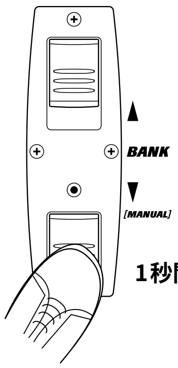
演奏中にモジュールのオン／オフを切り替える（マニュアルモードの操作）

フットスイッチ1〜4を使って、パッチ内部のモジュールを個別にオン／オフしたり、特定のパラメーターを操作できる状態を" マニュアルモード "と呼びます。マニュアルモードでは、パッチに含まれる個々のモジュールをコンパクトエフェクター感覚で操作できます。

1. プレイモードでパッチを選択してください。

2. BANK DOWNキーを踏み、そのまま1秒間以上踏み続けてください。

GFX-8がマニュアルモードに移行します。このとき、ディスプレイには" MANUAL "と表示されます。



1秒間以上踏み続ける

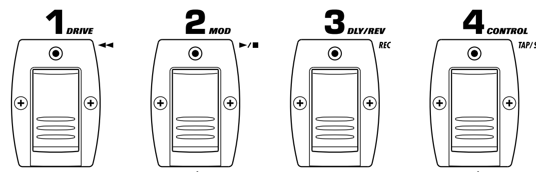


3. フットスイッチ1〜4を操作してください。

マニュアルモードでは、フットスイッチ1〜4に次の機能が割り当てられます。

フットスイッチ1
DRIVEモジュールのオン／オフ切り替え

フットスイッチ3
DLY/REVモジュールのオン／オフ切り替え



フットスイッチ2
MODモジュールのオン／オフ切り替え

フットスイッチ4
任意のモジュールのバイパスや、ディレイタイムのタップ入力など、パッチごとにプログラムされた要素をコントロール

NOTE フットスイッチ4（CONTROLスイッチ）でコントロールする要素は、TOTALモジュールで設定します（→P29）。

4. プレイモードに戻るには、もう一度BANK DOWNキーを踏んでください。

パッチの音色を変えてみましょう（エディットモードの操作）

パッチを構成するパラメーターの値を変更して、音色を作り替える状態を“ エディットモード ”と呼びます。ここではエディットモードの操作について説明します。

エディットモードの基本操作

ここでは、エディットモードの基本操作について説明します。エディットモードでは、ここで説明する方法以外に、特定のパラメーターを素早くエディットするショートカットが用意されています（→P16）。

1. プレイモードでエディットしたいパッチを選んでください。

ユーザーグループまたはプリセットグループのどちらのグループでもエディットできます。ただし、プリセットグループのパッチは読み出し専用なので、エディットしたパッチの保存先はユーザーグループとなります。

2. EDITキーを押してください。

EDITキーのLEDが点灯し、GFX-8がエディットモードに入ります。



エディットモードでは、パネル上に次の情報が表示されます。

現在選ばれているパラメーターの値



現在選ばれているパラメーター名

パッチ内部でオンになっているモジュールは、該当するキーおよびフットスイッチのLEDが点灯します。

エディットの対象として選ばれているモジュールは、該当するキーが点滅します。

HINT　パッチ切り替え直後にエディットモードに入ったときはTOTALキー、イージーエディットを行った後でエディットモードに入ったときは最後にエディットしたモジュールのキーが点滅します。

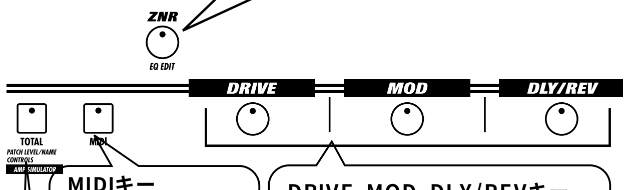
3. パネル上のキーを使って、エディットしたいモジュールを選んでください。

エディットモードでは、以下のキーを使ってエディットの対象となるモジュールや機能を選択します。選択されたキーは点滅します。

ZNR／EQ EDITキー

EQモジュールまたはZNRを選択します。キーを押すたびにLEDの点滅の色が変わり、エディットする対象が次のように変化します。

赤く点滅しているとき	EQモジュールのページ1
緑色に点滅しているとき	EQモジュールのページ2
橙色に点滅しているとき	ZNR



MIDIキー

MIDIに関する設定を行います（→P35）。

DRIVE、MOD、DLY/REVキー

それぞれDRIVE、MOD、DLY/REVモジュールを選択します。

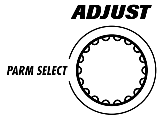
TOTALキー

パッチ名やパッチレベル（そのパッチ全体の出力レベル）などパッチ全体に関連するパラメーターや、すべてのパッチに共通するグローバルパラメーターを設定します。キーを押すたびにLEDの点滅の色が変わり、エディットする対象が次のように変化します。

赤く点滅しているとき	パッチ名やパッチレベルを設定します。
緑色に点滅しているとき	RTMやCONTROLスイッチに関する設定を行います（→P30）。
橙色に点滅しているとき	アンプシミュレーター（グローバルパラメーター）に関する設定を行います。

NOTE　そのパッチでオフに設定されているモジュール（該当するキーが消灯します）を選んでも、エディットはできません（ディスプレイに“ OFF ”）。ただし、EQモジュールがオフの場合に、ZNRの設定を変更することは可能です。

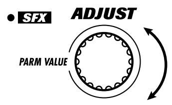
4. PARM SELECTノブを使って、エディットしたいパラメーターを選択してください。



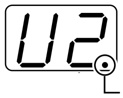
PARM SELECTノブを回すのに従って、手順3で選んだモジュールのエフェクトタイプ、およびエフェクトパラメーターが順番にディスプレイに表示されていきます（表示されるパラメーターの種類は、現在選ばれているモジュールやエフェクトタイプに応じて異なります）。また、現在選ばれているパラメーターの設定値をGROUP/BANKインジケーターで確認できます。

5. PARM VALUE／ADJUSTノブを使ってパラメーターの設定値を（またはエフェクトタイプを）変更してください。

ディスプレイに表示させたパラメーター（エフェクトタイプ）を変更するには、PARM VALUE／ADJUSTノブを使用します。エフェクトタイプまたはパラメーターを一カ所でも変更すると、GROUP/BANKインジケーターにEDITEDのマーク（.）が点灯します。



PARM VALUE／ADJUSTノブ



6. エフェクトモジュールのオン／オフを切り替えるには、次のフットスッチまたはキーを押してください。

エディットモードでは、以下のキー／フットスイッチを使って各モジュールのオン／オフを切り替えることができます。

オフに設定されたモジュールは該当するキーが消灯し、そのモジュールはエディットできなくなります（ただし、EQモジュールがオフの場合でも、ZNRの設定を変更することは可能です）。

●DRIVEモジュール
DRIVEキー（*1）、フットスイッチ1

●MODモジュール
MODキー（*1）、フットスイッチ2

●DLY/REV
DLY/REVキー（*1）、フットスイッチ3

●EQモジュール
ZNR/EQ EDITキー（*2）

(*1) キーを押すたびに、Aグループ、Bグループ、オフが切り替わります。

(*2)キーを押すたびに、ZNR（橙色）→EQページ1（赤）→EQページ2（緑）が切り替わります。EQページ1または2が選ばれているときにキーを1秒間押し続けると、EQのオン／オフが切り替わります。

7. 引き続き他のパラメーターや他のモジュールをエディットするときは、手順3〜6を繰り返してください。

8. エディットが終わったら、EDIT/CANCELキーを押してください。

GFX-8がプレイモードに戻ります。

NOTE
エディットモードで行った変更は一時的なもので、パッチを切り替えたときに以前の値に戻ってしまいます。変更箇所を記憶させておきたいときは、パッチを保存してください（→P18）。

エディットモードのショートカット①

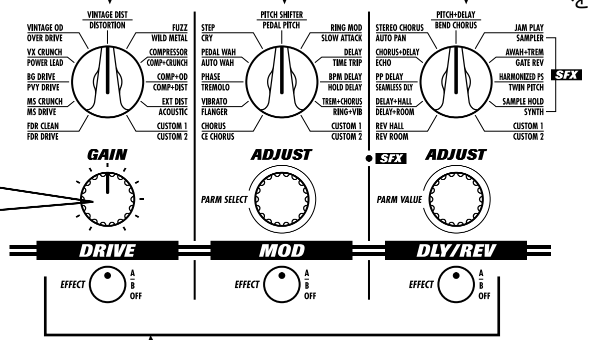
エディットモードでは、次のノブやキーを使ってエフェクトタイプ／パラメーターを直接エディットできます。

【DRIVE／MOD／DLY/REVセレクター】

DRIVEモジュールの
エフェクトタイプ
を選択します。

MODモジュールの
エフェクトタイプ
を選択します。

DLY/REVモジュールの
エフェクトタイプ
を選択します。



【GAINノブ】
DRIVEモジュールの主要パラメーターを調節します。ほとんどのパッチでは、歪みの強さを決めるGAINパラメーターの調節に使用します。

【DRIVE／MOD／DLY/REVキー】
該当するモジュール（**DRIVE、MOD、DLY/REV**）のオン／オフ切り替え、および選択可能なエフェクトタイプのグループ切り替えを行います。キーを押すたびに、次の3つの状態が切り替わります。

キーが消灯／消灯時間の長い点滅（赤）
該当するモジュールが**オフ**になります。

キーが赤く点灯／点滅
モジュールがオンになり、**Aグループ**
（上に印刷されたエフェクトタイプ）が選択されます。

キーが緑色に点灯／点滅
モジュールがオンになり、**Bグループ**
（下に印刷されたエフェクトタイプ）が選択されます。

エフェクトタイプを切り替えると、ディスプレイに
新しいエフェクトタイプ名が約2秒間表示されます。

エディットモードのショートカット②

PARMノブ1～4を使えば、各モジュールの主要パラメーターを素早くエディットできます。

1. DRIVE、MOD、DLY/REV、ZNR/EQ EDIT、TOTALキーを使って、エディットしたいモジュールを選んでください。

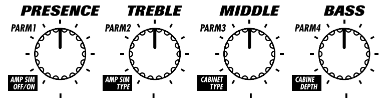
選択されたキーが点滅に変わります。

2. PARMノブ1～4を使って、手順1で選択したモジュールのパラメーターをエディットしてください。

エディットモードでは、現在選ばれているモジュールの主要パラメーター（パラメーター1～4）がPARMノブ1～4に割り当てられています。

例えばDRIVEモジュールのエフェクトタイプOVER DRVが選ばれている場合、PARMノブ1～4には次の各パラメーターが割り当てられます。

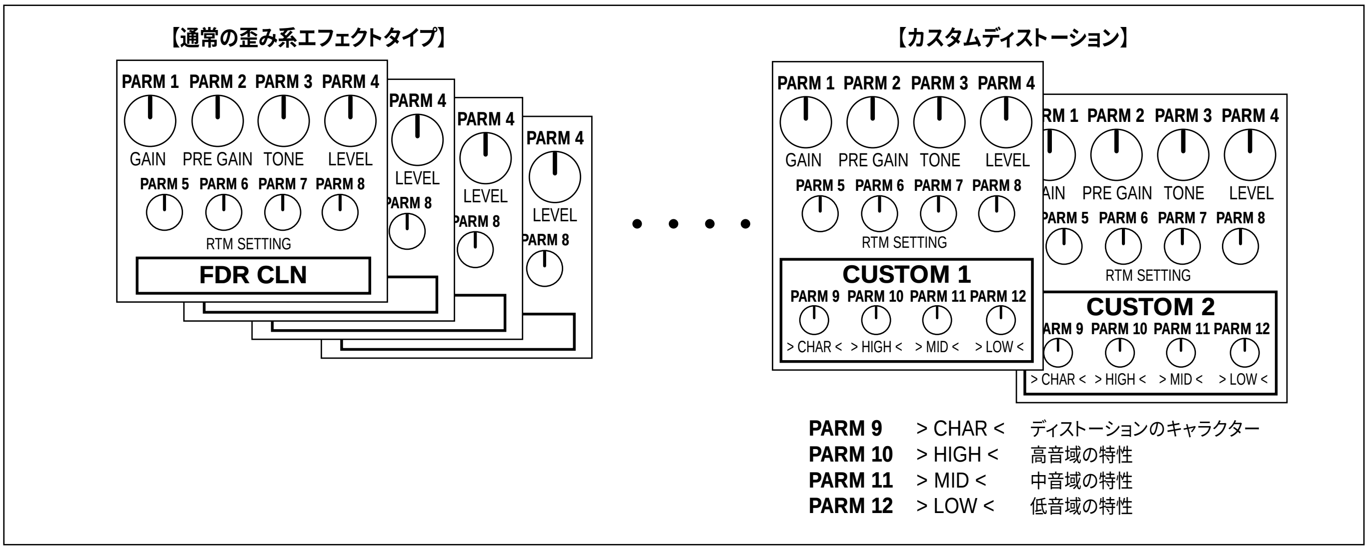
PARMノブ1～4



GAIN　PRE GAIN　TONE　LEVEL

カスタムディストーションを作る

DRIVEモジュールのエフェクトタイプ11Aと11Bは、ユーザー自身が歪み系エフェクトタイプを設計できるカスタムディストーションとなっています。カスタムディストーションには、通常の歪み系エフェクトタイプと同等のパラメーター(PARM1〜PARM8)以外に、歪みのキャラクターや特性を決定する4つのパラメーター(PARM9〜PARM12)が追加されています。



これらのパラメーターを設定してパッチとして保存すれば、新規の歪み系エフェクトタイプとして、他のパッチでも利用できます。

1. エディットモードに入ってください。

2. DRIVEモジュールのエフェクトタイプとして、CUSTOM1(11A)またはCUSTOM2(11B)を選んでください。

このとき、DRIVEモジュールがオンになっていることを確認してください。

3. パラメーター1〜8を呼び出し、お好みに応じて設定してください。

NOTE
カスタムディストーション独自のパラメーターの効果を最大限に発揮させるために、パラメーター1〜4は次のように設定することをお勧めします。

PARM1	GAIN	1〜30(お好みに応じて)
PARM2	PRE GAIN	7
PARM3	TONE	5
PARM4	LEVEL	25

4. GROUP/CUSTOM SETキーを1回押してください。

これでパラメーター9が呼び出されます。ディスプレイにはパラメーター名("> CHAR < ")、GROUP/BANKインジケーターに現在の設定値が表示されます。

なお、PARM SELECTノブを使ってパラメーター9を呼び出すことも可能です。パラメーター1〜12を素早く切り替えたいときは、この方法が便利です。

5. PARM VALUEノブを使ってパラメーター9の値を設定してください。

パラメーター9〜12は、ディストーションのキャラクターや帯域ごとの特性を決定する、カスタムディストーション独自のパラメーターです。

6. 同じ要領で、PARM SELECTノブを使ってパラメーター10〜12を呼び出し、PARM VALUEノブを使って値を設定してください。

7. カスタムディストーションが完成したら、パッチを保存してください。

NOTE
カスタムディストーション1/2のパラメーター9〜12は、すべてのパッチに共通するグローバルパラメーターであることに注意してください。例えば、あるパッチでカスタムディストーション1のパラメーター9〜12を変更して保存した場合、カスタムディストーション1(エフェクトタイプ=11A)を使用するすべてのパッチに影響します。

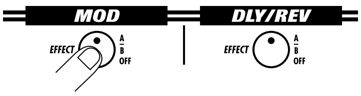
モジュールの設定をカスタムセッティングに登録する

MODモジュールやDLY/REVモジュールの設定を“ カスタムセッティング ”として登録しておくことができます。登録したカスタムセッティングは、いつでもエディットモードで呼び出して、新規パッチや既存のパッチで利用できます。

NOTE DRIVEのカスタムディストーションとは操作が異なりますので、ご注意ください。

1. エディットモードに入ってください。

2. MODキーまたはDLY/REVキーを押して、カスタムセッティングに登録するモジュールを選んでください。



このとき、選択したモジュールがオンになっていることを確かめてください。

3. 手順2で選択したモジュールのエフェクトタイプやエフェクトパラメーターを、お好みに応じて設定してください。

4. GROUP/CUSTOM SETキーを押してください。



ディスプレイにエフェクトタイプ名、GROUP/BANKインジケーターに“ C1 ”と点滅表示されます。

NOTE 対象となるモジュールがオフのときには、ディスプレイに“ OFF ”と表示され、登録することができません。

5. GROUP/CUSTOM SETキーを押して、登録先としてC1（カスタムセッティング1）またはC2（カスタムセッティング2）を選んでください。

6. 設定内容をカスタムセッティングに登録するには、STOREキーを押してください。



登録したカスタムセッティングは、MODモジュールまたはDLY/REVモジュールで11A（カスタムセッティング1）または11B（カスタムセッティング2）のエフェクトタイプを選択するだけで、いつでも呼び出すことができます。

登録操作を中断したいときは、CANCELキーを押してください。

パッチを保存／コピーする（ストアモードの操作）

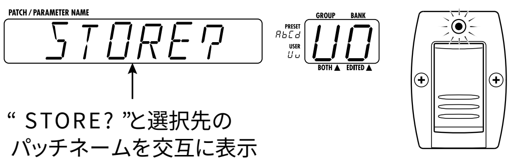
エディットしたパッチは、メモリーに保存しない限り、別のパッチを選んだときにエディット前の状態に戻ってしまいます。気に入ったパッチができたら、必ず保存しておきましょう。

また既存のパッチを別の位置に保存して、パッチのコピーを作ることも可能です。1曲の中で使用するパッチをユーザーグループの同じバンクにコピーしておけば、フットスイッチ1〜4を使って素早く切り替えることができます。

1. プレイモードまたはエディットモードで、STOREキーを押してください。



GFX-8が保存待機状態になり、ディスプレイに“ STORE? ”という文字と保存先のパッチ名が交互に表示され、GROUP/BANKインジケーターには保存先のグループ／バンクナンバーが表示されます。また、フットスイッチ1〜4のうち保存先となるフットスイッチのLEDが点灯します。



“ STORE? ”と選択先の
パッチネームを交互に表示

エディットしたパッチを保存するときは、必要ならばSTOREキーを押す前にパッチ名を変更しておいてください。

2. BANK UP／DOWNフットスイッチとフットスイッチ1〜4を使って、保存（コピー）先のバンクとフットスイッチを選んでください。

ユーザーグループのパッチが選ばれているときに、特に保存先を指定しない場合は、元のグループ／バンク／フットスイッチが保存先となります。

3. パッチの保存（コピー）を実行するには、もう一度STOREキーを押してください。

保存（コピー）が実行され、自動的にプレイモードに戻ります。

保存操作を中断したいときは、2回目にSTOREキーを押す代わりにCANCELキーを押してください。

- **プリセットグループ（A、b、C、d）のパッチは読み出し専用で、保存はできません。このため、プリセットグループのパッチが選ばれた状態でSTOREキーを押すと、保存先として“ U0 ”のフットスイッチ1が自動的に選択されます。必要に応じてユーザーグループ／バンク／フットスイッチを選んでください。**

- **保存（コピー）を実行すると、それまで保存先（コピー先）にあったパッチは消去され、復帰できなくなります。ただし、ユーザーグループの任意のパッチ（またはすべてのパッチ）を工場出荷時の状態に復帰させることは可能です（→P41）。**

エフェクトタイプとパラメーター

ここでは、すべてのモジュールに含まれるエフェクトタイプとパラメーターについて説明します。ただし、他のエフェクトタイプと重複するパラメーターについては、最小限の説明にとどめています。

DRIVE（ドライブ）モジュール

クリーン、アコースティックシミュレーターから、ディストーション、オーバードライブ、ファズなどコンパクトエフェクター系の歪みまで、多彩なバリエーションが選べるモジュールです。

G すべてのパッチに共通する **グローバルパラメーター** であることを表します。

CONTROLスイッチ（→P31）を使って操作可能な項目です。

●**DRIVEモジュールのパラメーター1は、その他のモジュールが選ばれているときでも、GAINノブを使ってコントロールできます。**

※TYPE 1A〜7Bは、パラメーターが共通です。

TYPE 1A FDR CLN （FDRクリーン）
ビルトイン型真空管アンプのクリーンサウンドです。

TYPE 1B FDR DRV （FDRドライブ）
ビルトイン型真空管アンプのドライブサウンドです。

TYPE 2A MS CRU （MSクランチ）
ブリティッシュ系真空管スタックアンプのクランチサウンドです。

TYPE 2B MS DRV （MSドライブ）
ブリティッシュ系真空管スタックアンプのドライブサウンドです。

TYPE 3A BG DRV （BGドライブ）
中音域に粘りのある真空管スタックアンプのドライブサウンドです。

TYPE 3B PVY DRV （PVYドライブ）
ヘビーメタルに最適な、ハイゲイン真空管スタックアンプのドライブサウンドです。

TYPE 4A VX CRU （VXクランチ）
オールドテイストのクランチサウンドです。

TYPE 4B PWR LEAD （パワーリード）
バランスよくパワーが得られるリードサウンドです。

TYPE 5A V-OD （ビンテージオーバードライブ）
乾いた感じのオーバードライブサウンドです。

TYPE 5B OVER DRV （オーバードライブ）
箱鳴り感のあるオーバードライブサウンドです。

TYPE 6A V-DIST （ビンテージディストーション）
ドライな響きが特徴のディストーションサウンドです。

TYPE 6B DIST （ディストーション）
歪みの強いディストーションサウンドです。

TYPE 7A FUZZ （ファズ）
ブーミーなファズトーンです。

TYPE 7B WD METAL （ワイルドメタル）
ハイゲインで攻撃的なサウンドです。

GAINノブ | GAIN | 1〜30

パラメーター1 | GAIN | 1〜30
最終的な増幅量を設定します。

パラメーター2 | PRE GAIN | 1〜10
ベーシックな歪みの量を調節します。

パラメーター3 | TONE | 0〜10
音質を調節します。

パラメーター4 | LEVEL | 1〜30
DRIVEモジュール通過後の音量レベルを設定します。

パラメーター5 | RTM MAX | 0〜99, 1.0
RTMで制御するパラメーターの最大値を基準（100%）にして、RTMの最大値を0%（0）〜100%（1.0）の範囲で設定します。

パラメーター6 | RTM MIN | 0〜99, 1.0
RTMで制御するパラメーターの最大値を基準（100%）にして、RTMの最小値を0%（0）〜100%（1.0）の範囲で設定します。

パラメーター7 | RTM DES | 1〜4
RTMで制御するパラメーターを選択します。パラメーター1〜4が選択できます。

パラメーター8 | RTM CTL | oF、Pd、1〜5、8〜31
RTMに使用するコントローラーを選びます。"oF"（オフ）、"Pd"（エクスプレッションペダル）、MIDIコントロールチェンジ1〜5、8〜31の中から選択できます。

DRIVEモジュールがオンのときに、DRIVEモジュールをさらにブーストするブーストスイッチとして機能します。**CONTROLスイッチ（フットスイッチ4）**を踏むたびに、ノーマル（LEDが消灯）／ブースト（LEDスイッチが点灯）が切り替わります。

TYPE 8A COMP （コンプレッサー）
コンプレッサーとクリーンのコンビネーションです。

GAINノブ | COMP SNS | oF、1〜10

パラメーター1 | TONE | 0〜10

パラメーター2 | COMP SNS | oF、1〜10
コンプレッサーの効果の深さを設定します。"**oF**"のときには効果がありません。

パラメーター3 | ATTACK | 1〜10
音の立ち上がりを設定します。

パラメーター4 〜 **パラメーター8**
TYPE 1A（FDR CLN）を参照。

TYPE 1A（FDR CLN）を参照。

※TYPE 8B〜9Bはパラメーターが共通です。

TYPE 8B CMP+CRU （コンプ+クランチ）
コンプレッサーとクランチのコンビネーションです。

TYPE 9A CMP+OD （コンプ+オーバードライブ）
コンプレッサーとオーバードライブのコンビネーションです。

TYPE 9B CMP+DIST （コンプ+ディストーション）
コンプレッサーとディストーションのコンビネーションです。

GAINノブ | GAIN | 1〜30

パラメーター1 | GAIN | 1〜30
歪みの強さを設定します。

パラメーター2 | COMP SNS | oF、1〜10
コンプレッサーの効果の深さを設定します。"oF"のときには効果がありません。

パラメーター3 | ATTACK | 1〜10

音の立ち上がりを設定します。

パラメーター4 〜 パラメーター8

TYPE 1A（FDR CLN）を参照。

TYPE 1A（FDR CLN）を参照。

TYPE 10A EXT DIST （エクスターナルディストーション）

内蔵のDRIVEモジュールの代わりに、リアパネルのEXT.DIST SEND／RETURN端子に接続したディストーションを使用します。

GAINノブ | SEND LVL | 1〜10

パラメーター1 | SEND LVL | 1〜10

EXT.DIST SEND端子から出力される信号のレベルを調節します。

パラメーター2 | COMP SNS | oF、1〜10

コンプレッサーの効果の深さを設定します。"oF"のときには効果がありません。

パラメーター3 | ATTACK | 1〜10

音の立ち上がりを設定します。

パラメーター4 〜 パラメーター8

TYPE 1A（FDR CLN）を参照。

TYPE 1A（FDR CLN）を参照。

TYPE 10B ACOUSTIC （アコースティック）

エレクトリックギターの音色をアコースティックギター風に変えるエフェクトです。

GAINノブ | TOP | 1〜10

パラメーター1 | TOP | 1〜10

アコースティックギター特有の弦の響きを調整します。

パラメーター2 | BODY | 1〜10

胴鳴りの響きを調整します。

パラメーター3 | TONE | 0〜10

全体の音質を調整します。

パラメーター4 〜 パラメーター8

TYPE 1A（FDR CLN）を参照。

TYPE 1A（FDR CLN）を参照。

TYPE 11A CUSTOM1 （ユーザーカスタム1）
TYPE 11B CUSTOM2 （ユーザーカスタム2）

自分自身で歪み回路を設計するような感覚で、音色が作れるエフェクトです。

GAINノブ | GAIN | 1〜30

パラメーター1 | GAIN | 1〜30

最終的な増幅量を設定します。

パラメーター2 | PRE GAIN | 1〜10

ベーシックな歪みの量を調整します。

パラメーター3 | TONE | 0〜10

音質を調整します。

パラメーター4 〜 パラメーター8

TYPE 1A（FDR CLN）を参照。

以下のパラメーター9からパラメーター12は、すべてのパッチに共通するグローバルパラメーターであることにご注意ください（詳しい操作方法は→P17）。
なお、このカスタムディストーションは、付属のパソコン用ソフトを使えばさらに細かいカスタマイズが可能です。

パラメーター9 | > CHAR < | G

ディストーションのサウンドキャラクターを選択します。

c1、c2： クリーン系
o1、o2： オーバードライブ系
d1、d2： ディストーション系
A1〜A3： アンプ系
S1、S2： コンピュータのエディットソフトウェアで設定した音色

パラメーター10 | > HIGH < | G

高音域のキャラクターを設定します。

L1〜L4： ローパス
Ft： フラット
P1〜P4： ピーキング
S1、S2： コンピュータのエディットソフトウェアで設定した音色

パラメーター11 | > MID < | G

中音域のキャラクターを設定します。

L1〜L3： 低音域重視のキャラクター
M1〜M3：中音域重視のキャラクター
H1〜H3： 高音域重視のキャラクター
S1、S2： コンピュータのエディットソフトウェアで設定した音色

パラメーター12 | > LOW < | G

低音域のキャラクターを設定します。

H1〜H2： ハイパス
Ft： フラット
b1、b2： ブースト
P1〜P4： ピーキング
S1、S2： コンピュータのエディットソフトウェアで設定した音色

TYPE 1A（FDR CLN）を参照。
[CONTROL SW]

ZNR／EQ（ズームノイズリダクション／イコライザー）モジュール

無演奏時のノイズを軽減するZNR（ズームノイズリダクション）と音色を補正するイコライザーを含むモジュールです。

> CONTROLスイッチ（→P31）を使って操作可能な項目です。
>
> **●エディットモードでZNR/EQ EDITキーを押すたびに、ZNR/EQ EDITキーの点滅する色が変わり、エディットする対象が次のように変化します。**
>
> **橙色**に点滅しているとき　**ZNR**
> **赤く**点滅しているとき　**EQモジュールのページ1**
> **緑色**に点滅しているとき　**EQモジュールのページ2**

ZNR （ズームノイズリダクション）

音色を損なわずに、無演奏時のノイズを抑えるズーム独自のノイズリダクションです。

パラメーター1 | ZNR | oF、1〜15

ZNRの感度を調節します。音の消え際が不自然にならない範囲で、最もノイズが少なくなる値に設定してください。"oF"に設定した場合は、ZNRが無効となります。

EQ **P1** **（イコライザーページ1）**

音質を補正する4バンドイコライザーの1ページ目です。イコライザーのエフェクトタイプは1種類のみですが、パラメーターが多いため、ZNR/EQ EDITキーで操作するときは、EQ P1／EQ P2という2ページに分けて設定します（ただし、PARM SELECTノブを使えば、すべてのパラメーターを連続して呼び出せます）。

パラメーター1 **PRESENCE** −12〜12

超高音域（8kHz以上）をブースト／カットします。

パラメーター2 **TREBLE** −12〜12

高音域をブースト／カットします。

パラメーター3 **MIDDLE** −12〜12

中音域をブースト／カットします。

パラメーター4 **BASS** −12〜12

低音域をブースト／カットします。

EQ **P2** （イコライザーページ2）

4バンドイコライザーの2ページ目です。

パラメーター1 **EQ LEVEL** 1〜30

EQモジュール通過後の音量レベルを調節します。値が25のときにユニティ（入力レベル＝出力レベル）となります。

パラメーター2 **TRBL FRQ** 63〜6.3（次表を参照）

高音域の中心周波数（630Hz〜6.3kHz）を設定します。

パラメーター3 **MID FRQ** 16〜1.6（次表を参照）

中音域の中心周波数（160Hz〜1.6kHz）を設定します。

パラメーター4 **BASS FRQ** 06〜63（次表を参照）

低音域の中心周波数（60Hz〜630Hz）を設定します。

EQモジュールの設定値と周波数

TREBLE FRQ	表示	MID FRQ	表示	BASS FRQ	表示
630Hz	63	160Hz	16	60Hz	06
800Hz	80	200Hz	20	80Hz	08
1.2kHz	1.2	315Hz	31	125Hz	12
1.6kHz	1.6	400Hz	40	160Hz	16
2.5kHz	2.5	630Hz	63	200Hz	20
3.2kHz	3.2	800Hz	80	315Hz	31
5.1kHz	5.1	1.2kHz	1.2	400Hz	40
6.3kHz	6.3	1.6kHz	1.6	630Hz	63

パラメーター5 **RTM MAX** 0〜99、1.0

RTMで制御するパラメーターの最大値を基準（100%）にして、RTMの最大値を0%（0）〜100%（1.0）の範囲で設定します。

パラメーター6 **RTM MIN** 0〜99、1.0

RTMで制御するパラメーターの最大値を基準（100%）にして、RTMの最小値を0%（0）〜100%（1.0）の範囲で設定します。

パラメーター7 **RTM DES** 1〜8

RTMで制御するパラメーターを選択します。パラメーター1〜8が選択できます。

パラメーター8 **RTM CTL** oF、Pd、1〜5、8〜31

RTMに使用するコントローラーを選びます。“ oF ”（オフ）、“ Pd ”（エクスプレッションペダル）、MIDIコントロールチェンジ1〜5、8〜31の中から選択できます。

エフェクトがオンのときは、CONTROLスイッチを踏んでいる間だけ出力がミュートされます（ミュート中は、LEDが点灯します）。

MOD（モジュレーション）モジュール

コーラスやフランジャーなどの空間系エフェクト、オートワウなどのフィルター系エフェクト、リングモジュレーターなどのギミック系エフェクトを集めたモジュールです。

このマークが付いたパラメーターは、**RTM**（→P30）でコントロール可能です。

このマークが付いたパラメーターは、イージーエディット時（→P11）に**PARM SELECTノブ**で調節可能です。

このマークが付いたパラメーターは、**CONTROLスイッチを使ってタップ入力**できます（→P31）。

CONTROLスイッチ（→P31）を使って操作可能な項目です。

■ MODモジュールの共通パラメーターの解説 ■

DEPTH	効果の深さを設定します。
RATE	変調の速さを設定します。
PRE DLY	プリディレイタイムを設定します。
xxx MIX	エフェクト音のミックス量を設定します。
BALANCE	エフェクト音と原音のバランスを調節します。値が大きいほどエフェクト音が大きくなります。
FEEDBACK	フィードバック量を設定します。
SHIFT	エフェクト効果の動作する方向を設定します。“ dn ”で下方向、“ UP ”で上方向に変化します。
SENS	ピッキングに対するワウやトリガー検出の感度を設定します。
POSITION	MODモジュールの接続順を選択します。bF：DRIVEモジュールの前　AF：EQモジュールの後。

TYPE **1A** **CHORUS** **（コーラス）**

クリアなサウンドが得られるコーラスです。

パラメーター1 **DEPTH** 0〜50

パラメーター2 **RATE** 1〜50

パラメーター3 **PRE DLY** 0〜50

パラメーター4 **CHO MIX** 0〜50

パラメーター5 **RTM MAX** 0〜99、1.0

RTMで制御するパラメーターの最大値を基準（100%）にして、RTMの最大値を0%（0）〜100%（1.0）の範囲で設定します。

パラメーター6 **RTM MIN** 0〜99、1.0

RTMで制御するパラメーターの最大値を基準（100%）にして、RTMの最小値を0%（0）〜100%（1.0）の範囲で設定します。

パラメーター7 **RTM DES** 1〜4

RTMで制御するパラメーターを選択します。パラメーター1〜4が選択できます。

パラメーター8 **RTM CTL** oF、Pd、1〜5、8〜31

RTMに使用するコントローラーを選びます。“ oF ”（オフ）、“ Pd ”（エクスプレッションペダル）、MIDIコントロールチェンジ1〜5、8〜31の中から選択できます。

LEDが点灯：CHO MIXパラメーターが最大値となります。
LEDが消灯：CHO MIXパラメーターがそのパッチに保存された値となります。

TYPE **1B** **CE CHO** **（CEコーラス）**

暖かみのあるサウンドが特徴的なコーラスです。

パラメーター1 **DEPTH** 0〜50

パラメーター2 **RATE** 1〜50

パラメーター3 **TONE** 0〜50

音質を調節します。

パラメーター4 | CE MIX | 0~50

パラメーター5 ~ パラメーター8
TYPE 1A（CHORUS）を参照

LEDが点灯：CE MIXパラメーターが最大値となります。
LEDが消灯：CE MIXパラメーターがそのパッチに保存された値となります。

TYPE 2A VIBRATO （ビブラート）
ピッチを周期的に揺らすビブラートエフェクトです。

パラメーター1 | DEPTH | 0~50

パラメーター2 | VIB RATE | 1~50

パラメーター3 | BALANCE | 0~50

パラメーター4 | RISETIME | oF、1~50
信号が入力されてからエフェクトがかかるまでの時間を調節します。“ oF ”のときには、常時エフェクトがかかります。

パラメーター5 ~ パラメーター8
TYPE 1A（CHORUS）を参照

LEDが点灯：VIB RATEパラメーターが最大値となります。
LEDが消灯：VIB RATEパラメーターがそのパッチに保存された値となります。

TYPE 2B FLANGER （フランジャー）
サウンドに強烈なクセとウネリを加えるエフェクトです。

パラメーター1 | DEPTH | 0~50

パラメーター2 | FLG RATE | 1~50

パラメーター3 | PRE DLY | 0~50

パラメーター4 | FEEDBACK | −15~0~15
効果のクセの強さを設定します。

パラメーター5 ~ パラメーター8
TYPE 1A（CHORUS）を参照

LEDが点灯：FLG RATEパラメーターが最大値となります。
LEDが消灯：FLG RATEパラメーターがそのパッチに保存された値となります。

TYPE 3A PHASE （フェイズ）
サウンドにシュワシュワした揺らぎを与えるエフェクトです。

パラメーター1 | RESO | 1~50
レゾナンスを設定します。

パラメーター2 | PHA RATE | 1~50

パラメーター3 | CHAR | 1~4
フェイズ音色のキャラクターを選択します。

パラメーター4 | POSITION | bF、AF

パラメーター5 ~ パラメーター8
TYPE 1A（CHORUS）を参照

LEDが点灯：PHA RATEパラメーターが最大値となります。
LEDが消灯：PHA RATEパラメーターがそのパッチに保存された値となります。

TYPE 3B TREMOLO （トレモロ）
音量を周期的に上下させるエフェクトです。

パラメーター1 | DEPTH | 0~50

パラメーター2 | TRM RATE | 1~50

パラメーター3 | CLIP | 0~10
変調信号の波形を調節します。値が大きいほど波形の頭がクリップして変調感が強調されます。

パラメーター4 | RISETIME | oF、1~50
信号が入力されてからエフェクトがかかるまでの時間を調節します。“ oF ”のときには、常時エフェクトがかかります。

パラメーター5 ~ パラメーター8
TYPE 1A（CHORUS）を参照

LEDが点灯：TRM RATEパラメーターが最大値となります。
LEDが消灯：TRM RATEパラメーターがそのパッチに保存された値となります。

TYPE 4A PDL WAH （ペダルワウ）
エクスプレッションペダルを使ってワウをマニュアル操作するエフェクトです。

パラメーター1 | PWA FREQ | 1~50
ワウ効果の中心周波数を設定します。

パラメーター2 | DRY LVL | 0~50
原音のレベルを設定します。

パラメーター3 | WET LVL | 0~50
エフェクト音のレベルを設定します。

パラメーター4 | POSITION | bF、AF

パラメーター5 ~ パラメーター8
TYPE 1A（CHORUS）を参照

エフェクトがオンのときにCONTROLスイッチを踏むと、踏んでいる間だけワウ効果がバイパスされます。

TYPE 4B AUTO WAH （オートワウ）
ピッキングの強弱に応じてワウ効果が変化するエフェクトです。

パラメーター1 | RESO | 1~50
レゾナンスを設定します。

パラメーター2 | SHIFT | dn、UP
ワウ効果のかかる方向を設定します。

パラメーター3 | AWA SENS | 1~50
感度を設定します。

パラメーター4 | POSITION | bF、AF

パラメーター5 ~ パラメーター8
TYPE 1A（CHORUS）を参照

エフェクトがオンのときにCONTROLスイッチを踏むと、踏んでいる間だけワウ効果がバイパスされます。

TYPE 5A STEP （ステップ）
フィルターが階段状に変化する特殊エフェクトです。

パラメーター1 | DEPTH | 0~50

パラメーター2 | STP RATE | 1~50

パラメーター3 | FEEDBACK | 0~50

パラメーター5 ~ パラメーター8
TYPE 1A（CHORUS）を参照

LEDが点灯：STP RATEパラメーターが最大値となります。
LEDが消灯：STP RATEパラメーターがそのパッチに保存された値となります。

TYPE 5B CRY （クライ）

音色がトーキングモジュレーター風に変化するエフェクトです。

パラメーター1 DEPTH 0〜50

パラメーター2 SHIFT dn、UP

パラメーター3 CRY SENS 1〜50

パラメーター4 POSITION bF、AF

パラメーター5〜パラメーター8
TYPE 1A（CHORUS）を参照

エフェクトがオンのときにCONTROLスイッチを踏むと、踏んでいる間だけクライ効果がバイパスされます。

TYPE 6A PITCH （ピッチシフター）

1オクターブ下〜2オクターブ上の範囲でピッチを上下に可変するピッチシフトエフェクトです。

パラメーター1 PITCH −12〜0〜12、24
ピッチシフト量を半音単位で設定します。

パラメーター2 FINE −10〜10
ピッチシフト量の微調整を行います。

パラメーター3 TONE 0〜50
エフェクト音のトーンを調節します。

パラメーター4 BALANCE 0〜50
エフェクト音と原音とバランスを調節します。

パラメーター5〜パラメーター8
TYPE 1A（CHORUS）を参照

エフェクトがオンのときにCONTROLスイッチを踏むと、踏んでいる間だけエフェクト音がバイパスされます。

TYPE 6B PDL PIT （ペダルピッチ）

エクスプレッションペダルを使って、ピッチをマニュアル操作で変化させるエフェクトです。

パラメーター1 TYPE 1〜16
ペダルピッチのタイプを選択します（下記の表を参照）。タイプに応じて、ペダルを踏み上げたときと踏み込んだときのピッチが異なります。

P-PIT TYPE		ペダル最小値	ペダル最大値
	1	−100cent	原音のみ
	2	原音のみ	−100cent
	3	DOUBLING	Detun+DRY
	4	Detun+DRY	DOUBLING
	5	0cent	+1オクターブ
	6	+1オクターブ	0cent
	7	0cent	−2オクターブ
	8	−2オクターブ	0cent
	9	−1オクターブ+DRY	+1オクターブ+DRY
	10	+1オクターブ+DRY	−1オクターブ+DRY
	11	−700cent+DRY	500cent+DRY
	12	500cent+DRY	−700cent+DRY
	13	−∞(0Hz)+DRY	+1オクターブ
	14	+1オクターブ	−∞(0Hz)+DRY
	15	−∞(0Hz)+DRY	+1オクターブ+DRY
	16	+1オクターブ+DRY	−∞(0Hz)+DRY

パラメーター5〜パラメーター8
TYPE 1A（CHORUS）を参照

エフェクトがオンのときにCONTROLスイッチを踏むと、踏んでいる間だけエフェクト音がバイパスされます。

TYPE 7A RING MOD （リングモジュレーター）

金属的なサウンドを作り出すエフェクトです。

パラメーター1 DEPTH 0〜50

パラメーター2 RNG FREQ 1〜50
リングモジュレーション効果の周波数を設定します。

パラメーター3 BALANCE 0〜50

パラメーター4 POSITION bF、AF

パラメーター5〜パラメーター8
TYPE 1A（CHORUS）を参照

エフェクトがオンのときにCONTROLスイッチを踏むと、踏んでいる間だけエフェクト音がバイパスされます。

TYPE 7B SLOW ATK （スローアタック）

1音1音に立ち上がりを付ける“バイオリン奏法”を自動的に行うエフェクトです。

パラメーター1 SLW TIME 1〜50
立ち上がりの速さを設定します。

パラメーター2 CURVE 1〜4
立ち上がりの音量カーブを選択します。

パラメーター3 POSITION bF、AF

パラメーター5〜パラメーター8
TYPE 1A（CHORUS）を参照

エフェクトがオンのときにCONTROLスイッチを踏むと、踏んでいる間だけエフェクト音がバイパスされます。

TYPE 8A DELAY （ディレイ）

1ミリ秒から6秒のディレイタイムが得られるディレイエフェクトです。

パラメーター1 TIMEx100 0〜60
100mS単位のディレイタイムを設定します。

パラメーター2 TIMEx1 0〜99
1mS単位のディレイタイム設定を行います。

パラメーター3 FEEDBACK 0〜50

パラメーター4 DLY MIX 0〜50

パラメーター5〜パラメーター8
TYPE 1A（CHORUS）を参照

CONTROLスイッチを踏む間隔に合わせて、ディレイタイムを設定します。

TYPE 8B TIMETRIP （タイムトリップ）

ピッキングの強弱に応じてディレイタイムが変化する、新感覚のディレイエフェクトです。

パラメーター1 SENS 1〜50

パラメーター2 SHIFT dn、UP

パラメーター3 FEEDBACK −10〜10

パラメーター4 TRIP BAL 0〜50

パラメーター5〜パラメーター8
TYPE 1A（CHORUS）を参照

エフェクトがオンのときにCONTROLスイッチを踏むと、踏んでいる間だけエフェクト音がバイパスされます。

TYPE 9A BPM DLY (BPMディレイ)

BPM単位でディレイタイムを設定するディレイエフェクトです。

パラメーター1 BPM 40~250

BPM(1分間に演奏される4分音符の数でテンポを表す単位)を設定します。PARM1ノブを動かすと値が5ずつ変化します。それより細かい値はPARM VALUEノブで微調整します。

パラメーター2 INTERVAL t1~t9

BPMで設定したテンポを基準にして、ディレイ音を鳴らすタイミングを決定する音符を選びます。

t1＝2分音符	t2＝付点4分音符	t3＝4分音符
t4＝付点8分音符	t5＝2分3連符	t6＝8分音符
t7＝付点16分音符	t8＝4分3連符	t9＝16分音符

パラメーター3 FEEDBACK 0~50

パラメーター4 BPM MIX 0~50

パラメーター5〜**パラメーター8**

TYPE 1A (CHORUS) を参照

CONTROLスイッチを踏む間隔に合わせて、ディレイタイムを設定します。

TYPE 9B HOLD DLY (ホールドディレイ)

最大6秒のフレーズをサンプリングして繰り返し再生するホールドディレイです。

パラメーター1 TIMEx100 0~60

100mS単位のディレイタイムを設定します。

パラメーター2 TIMEx1 0~99

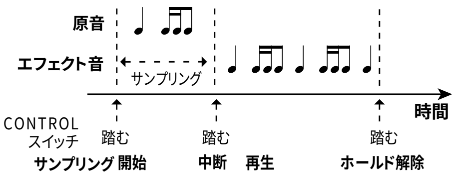
1mS単位のディレイタイム設定を行います。

パラメーター3 MODE tr、Gt、So

ホールドモードを選択します。

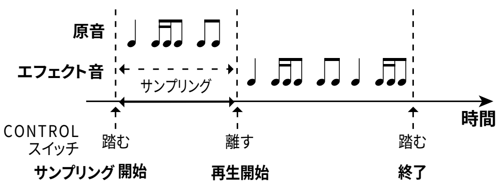
●tr (TRIGGER)

CONTROLスイッチを踏んでサンプリングを開始し、もう一度CONTROLスイッチを踏んだところでサンプリングを終了して、繰り返し再生します(2回目にCONTROLスイッチを操作しなかった場合は、ディレイタイムが経過したところで、サンプリングを自動終了します)。もう一度CONTROLスイッチを踏むと再生を停止します。



●Gt (GATE)

CONTROLスイッチを踏んでいる間のフレーズをサンプリングします。CONTROLスイッチを踏み続けたときは、パラメーター1＋2で設定したディレイタイムが経過したところで、サンプリングを自動終了して繰り返し再生を開始します。もう一度CONTROLスイッチを踏むと再生を停止します。



●So (SOUND ON SOUND)

サンプリングした演奏を繰り返し再生しながら、音を重ねていくモードです。CONTROLスイッチを踏んでいる間の演奏が再生音に追加されていきます。パラメーター1＋2で設定したディレイタイムが繰り返しの長さとなります。

※サンプリングしたデータは、モジュールをオフにするかバイパスしたときにクリアされます。

パラメーター4 HOLD MIX 0~50

パラメーター5〜**パラメーター8**

TYPE 1A (CHORUS) を参照

サンプリングを開始、終了、再生するときに使用します。

TYPE 10A TRM+CHO (トレモロ+コーラス)

トレモロとコーラスの複合エフェクトです。

パラメーター1 TRM DPT 0~50

トレモロ効果の深さを設定します。

パラメーター2 TRM RATE 1~50

トレモロ効果の変調の速さを設定します。

パラメーター3 CHO RATE 1~50

コーラス効果の変調の速さを設定します。

パラメーター4 CHO MIX 0~50

コーラス音のミックス量を設定します。

パラメーター5〜**パラメーター8**

TYPE 1A (CHORUS) を参照

トレモロ効果のオン／オフを切り替えます。

TYPE 10B RING+VIB (リング+ビブラート)

リングモジューレーターとビブラートの複合エフェクトです。

パラメーター1 VIB DPT 0~50

ビブラートの深さを設定します。

パラメーター2 VIB RATE 1~50

ビブラートの速さを設定します。

パラメーター3 RING SPD 1~50

リングモジュレーション効果の変調周波数を設定します。

パラメーター4 RING BAL 0~50

リングモジュレーターのバランスを設定します。

パラメーター5〜**パラメーター8**

TYPE 1A (CHORUS) を参照

ビブラートのオン／オフを切り替えます。

TYPE 11A CUSTOM1

TYPE 11B CUSTOM2

あらかじめ登録されたMODモジュールのカスタムセッティング1／2を呼び出します(カスタムセッティングの登録方法は→P18)。

現在登録されているパラメーターをエディットすることができます。これらの設定を新たに更新したい場合はパッチを保存してください。

DLY/REV（ディレイ／リバーブ）モジュール

ディレイ／リバーブなど単体の残響系エフェクトを中心に、モジューション系エフェクトのコビネーションや特殊エフェクト、サンプリング技術を利用したJAMエフェクトなどを加えたモジュールです。

このマークが付いたパラメーターは、**RTM**（→P30）でコントロール可能です。

このマークが付いたパラメーターは、**CONTROLスイッチを使ってタップ入力**できます（→P31）。

このマークが付いたパラメーターは、イージーエディット時（→P11）に**PARM VALUEノブ**で調節可能です。

CONTROLスイッチ（→P31）を使って操作可能な項目です。

■ DLY/REVモジュールの共通パラメーターの解説 ■

RATE	変調の速さを設定します。
xxx MIX	エフェクト音のミックス量を設定します。
BALANCE	エフェクト音と原音のバランスを調節します。値が大きいほどエフェクト音が大きくなります。
FEEDBACK	フィードバック量を設定します。
SHIFT	エフェクト効果の動作する方向を設定します。“ dn ”で下方向、“ UP ”で上方向に変化します。

※TYPE 1Aと1Bは、パラメーターが共通です。

TYPE 1A REV HALL （ホールリバーブ）

コンサートホールの残響をシミュレートするリバーブです。

TYPE 1B REV ROOM （ルームリバーブ）

部屋の残響をシミュレートするリバーブです。

パラメーター1 TIME 1～30

残響の長さ（リバーブタイム）を設定します。

パラメーター2 PRE DLY 0～50

原音が鳴ってからリバーブ音が聞こえるまでの長さ（プリディレイタイム）を設定します。

パラメーター3 TONE 0～10

エフェクト音のトーンを設定します。

パラメーター4 HALL MIX （1A選択時）0～50

パラメーター4 ROOM MIX （1B選択時）0～50

パラメーター5 RTM MAX 0～99、1.0

RTMで制御するパラメーターの最大値を基準（100%）にして、RTMの最大値を0%（0）～100%（1.0）の範囲で設定します。

パラメーター6 RTM MIN 0～99、1.0

RTMで制御するパラメーターの最大値を基準（100%）にして、RTMの最小値を0%（0）～100%（1.0）の範囲で設定します。

パラメーター7 RTM DES 1～4

RTMで制御するパラメーターを選択します。パラメーター1～4が選択できます。

パラメーター8 RTM CTL oF、Pd、1～5、8～31

RTMに使用するコントローラーを選びます。“ oF ”（オフ）、“ Pd ”（エクスプレッションペダル）、MIDIコントロールチェンジ1～5、8～31の中から選択できます。

エフェクトがオンのときにCONTROLスイッチを踏むと、踏んでいる間だけエフェクト音がバイパスされます。

※TYPE 2Aと2Bは、パラメーターが共通です。

TYPE 2A DLY+HALL （ディレイ＋ホール）

ディレイとホールリバーブの複合エフェクトです。

TYPE 2B DLY+ROOM （ディレイ＋ルーム）

ディレイとルームリバーブの複合エフェクトです。

パラメーター1 DLY TIME 1～99、1.0

ディレイタイムを10mS単位で設定します（10mS×設定値＝ディレイタイム）。

パラメーター2 DLY FB 0～50

ディレイのフィードバック量を調節します。

パラメーター3 DLY MIX 0～50

ディレイ音のミックス量を調節します。

パラメーター4 HALL MIX （2A選択時）0～50

パラメーター4 ROOM MIX （2B選択時）0～50

リバーブ音のミックス量を調節します。

パラメーター5 ～ **パラメーター8**

TYPE 1A（REV HALL）を参照

CONTROLスイッチを踏む間隔に合わせて、ディレイタイムを設定します。

TYPE 3A PP DLY （ピンポンディレイ）

ディレイ音のパンが左右交互に変化するピンポンディレイです。1ミリ秒から6秒のディレイタイムが得られます。

パラメーター1 TIMEx100 0～60

ディレイタイムを100mS単位で設定します。

パラメーター2 TIMEx1 0～99

ディレイタイムを1mS単位で設定します。

パラメーター3 FEEDBACK 0～50

パラメーター4 PPD MIX 0～50

パラメーター5 ～ **パラメーター8**

TYPE 1A（REV HALL）を参照

CONTROLスイッチを踏む間隔に合わせて、ディレイタイムを設定します。

TYPE 3B SEAMLESS （シームレスディレイ）

パッチを切り替えてもディレイ音がとぎれずに、最大3秒間鳴り続けるエフェクトです。

※シームレス効果を利用するには、新規に呼び出されたパッチ側でシームレスディレイが選ばれていなければなりません。

パラメーター1 TIME 1～99、1.0～3.0

ディレイタイムを設定します。1～99の範囲では10mS×設定値＝ディレイタイム、1.0～3.0の範囲では1000mS×設定値＝ディレイタイムとなります。なお、PARM1ノブを動かしたときは値が5ずつ変化します。それより細かい値はPARM VALUEノブで微調整してください。

パラメーター2 SEAMTIME 1～99、1.0、Hd

パッチを切り替えた後でディレイ音が残る残響時間を設定します（100mS×設定値＝残響時間）。また、“ Hd ”のときは、そのパッチで設定された時間だけディレイ音が残ります。

パラメーター3 FEEDBACK 0～50

パラメーター4 SEAM MIX 0～50

エフェクトタイプとパラメーター

パラメーター5 〜 パラメーター8
TYPE 1A (REV HALL) を参照

CONTROLスイッチを踏む間隔に合わせて、ディレイタイムを設定します。

TYPE 4A CHO+DLY (コーラス+ディレイ)

コーラスとディレイの複合エフェクトです。

パラメーター1 TIME 1〜99、1.0〜6.0
ディレイタイムを設定します。1〜99の範囲では10mS×設定値=ディレイタイム、1.0〜6.0の範囲では1000mS×設定値=ディレイタイムとなります。なお、PARM1ノブを動かしたときは値が5ずつ変化します。それより細かい値はPARM VALUEノブで微調整してください(※1)。

パラメーター2 DLY MIX 0〜50
ディレイ音のミックス量を調節します。

パラメーター3 CHO RATE 1〜50
コーラスの変調の速さを設定します。

パラメーター4 CHO MIX 0〜50
コーラス音のミックス量を調節します。

パラメーター5 〜 パラメーター8
TYPE 1A (REV HALL) を参照

CONTROLスイッチを踏む間隔に合わせて、ディレイタイムを設定します。

TYPE 4B ECHO (エコー)

テープエコー風の柔らかなエコー効果が得られるエフェクトです。

パラメーター1 TIME 1〜99、1.0〜6.0
→※1参照。

パラメーター2 TONE 0〜50
エフェクト音のトーンを設定します。

パラメーター3 FEEDBACK 0〜50

パラメーター4 ECHO MIX 0〜50

パラメーター5 〜 パラメーター8
TYPE 1A (REV HALL) を参照

CONTROLスイッチを踏む間隔に合わせて、ディレイタイムを設定します。

TYPE 5A ST CHO (ステレオコーラス)

クリアなサウンドと素晴らしい広がり感が得られるステレオコーラスです。

パラメーター1 DEPTH 0〜50

パラメーター2 RATE 1〜50

パラメーター3 TONE 0〜50
音質を設定します。

パラメーター4 STCH MIX 0〜50

パラメーター5 〜 パラメーター8
TYPE 1A (REV HALL) を参照

LEDが点灯:STCH MIXパラメーターが最大値となります。
LEDが消灯:STCH MIXパラメーターがそのパッチに保存された値となります。

TYPE 5B AUTO PAN (オートパン)

パン(ステレオで再生したときの左右の位置)を周期的に移動させるエフェクトです。

パラメーター1 PAN DPT 0〜50
効果の幅を設定します。

パラメーター2 PAN RATE 1〜50

パラメーター3 PAN CLIP 0〜10
変調信号の波形を調節します。値が大きいほど波形の頭がクリップして変調感が強調されます。

パラメーター4 TRM DPT 0〜50
パンの移動に伴う音量変化の深さを設定します。

パラメーター5 〜 パラメーター8
TYPE 1A (REV HALL) を参照

LEDが点灯:PAN RATEパラメーターが最大値となります。
LEDが消灯:PAN RATEパラメーターがそのパッチに保存された値となります。

TYPE 6A PIT+DLY (ピッチシフター+ディレイ)

ディレイ音にピッチシフターの効果がかかる複合エフェクトです。

パラメーター1 TIME 1〜99、1.0〜6.0
→※1参照。

パラメーター2 PITCH −12〜−1、dt、1〜12、24
" dt "のときは原音からわずかにピッチをずらしたデチューン効果が得られます。その他の値は、半音単位でピッチシフト量を設定します。

パラメーター3 FEEDBACK 0〜50

パラメーター4 DLY MIX 0〜50

パラメーター5 〜 パラメーター8
TYPE 1A (REV HALL) を参照

CONTROLスイッチを踏む間隔に合わせて、ディレイタイムを設定します。

TYPE 6B BEND CHO (ベンドコーラス)

1音1音のピッキングに追従して、ピッチのベンディングを行うエフェクトです。

パラメーター1 DEPTH 0〜50
ピッチを変化させる速さを設定します。

パラメーター2 SHIFT dn、UP

パラメーター3 TIME 1〜50
プリディレイタイムを設定します。

パラメーター4 BEND BAL 0〜50

パラメーター5 〜 パラメーター8
TYPE 1A (REV HALL) を参照

エフェクトがオンのときにCONTROLスイッチを踏むと、踏んでいる間だけエフェクト音がバイパスされます。

TYPE 7A JAM PLAY (ジャムプレイ)

演奏中にギターのフレーズを録音し、さまざまな方法で再生する特殊効果です。詳しい操作方法は、「ジャムプレイを使う」(P32)をご参照ください。

パラメーター1 STYLE nM、rS、SC
録音したフレーズの再生方法を選択します。

- **nM (ノーマル)** 通常方向に再生します。
- **rS (リバース)** 逆方向に再生します。
- **SC (スクラッチ)**
  エクスプレッションペダルの操作に応じて再生方向が変わるスクラッチ再生を行います。エクスプレッションペダルを中央付近の

エフェクトタイプとパラメーター

位置から奥に踏み込むと通常方向、手前に踏み上げると逆方向に再生します。

パラメーター2 | **TRG/GATE** | tS、tL、GS、GL、rS

フットスイッチ2を使った再生モードを選びます。

●tS（トリガーワンショット）
フットスイッチ2を踏むと、パラメーター1の設定に応じて、先頭から1回だけ再生を行います。再生中にフットスイッチ2を踏むと停止します。

●tL（トリガーループ）
フットスイッチ2を踏むと、パラメーター1の設定に応じて、先頭からループ再生を始めます。再生中にフットスイッチ2を踏むと停止します。

●GS（ゲートワンショット）
フットスイッチ2を踏んでいる間、パラメーター1の設定に応じて、先頭から1回だけ再生を行います。再生中にフットスイッチ2を放すと停止します。

●GL（ゲートループ）
フットスイッチ2を踏んでいる間、パラメーター1の設定に応じて、先頭からループ再生を行います。再生中にフットスイッチ2を放すと停止します。

●rS（リトリガーワンショット）
フットスイッチ2を踏むと、先頭から1回だけ再生を行います。再生中にフットスイッチ2を踏むと、先頭から再生を再開します。

パラメーター3 | **MIX** | 0〜50

NOTE
JAM PLAYにはRTM関連のパラメーターがありません。

ジャムプレイ機能のオン／オフに使用します。

SFXエフェクトタイプ

DLY/REVモジュールで、以下のSFXエフェクトタイプをオンにしたときは、MODモジュールが無効となります。

このマークが付いたパラメーターは、**RTM**（→P30）でコントロール可能です。

このマークが付いたパラメーターは、イージーエディット時（→P11）に**PARM SELECTノブ**で調節可能です。

CONTROLスイッチ（→P31）を使って操作可能な項目です。

■ SFXエフェクトタイプの共通パラメーターの解説 ■

PRE DLY プリディレイタイムを設定します。

xxx MIX エフェクト音のミックス量を設定します。

SENS トリガー検出の感度を設定します。

TYPE 7B SAMPLER （サンプラー）

最大25秒の録音／再生が可能なサンプラーエフェクトです。詳しい操作方法は「サンプラー機能を使う」（P34）をご参照ください。

パラメーター1 | **SOURCE** | PL、AU

録音するソースを次の中から選択します。
PL：INPUT端子から入力されたギターの信号
AU：AUX IN端子から入力されたステレオライン信号

HINT
PLを選んだときはEQモジュール通過後の信号、AUを選んだときはエフェクトモジュールを一切通らない信号を録音します。

パラメーター2 | **PITCH** | oF、on

再生スピードを変えたときに、ピッチ補正をするか（on）しないか（oF）を選びます。

パラメーター3 | **SPEED** | 1.0、94、89、84、79、75、71、67、50、25

再生スピードを選択します。

PITCHパラメーターでピッチ補正を行わない場合、SPEEDパラメーターの値に応じて、再生音のピッチが次のように変化します。

SPEED パラメーターの値	再生音のピッチ
1.0	オリジナルピッチ
94	半音1つ下〜半音7つ下
89	
84	
79	
75	
71	
67	
50	1オクターブ下
25	2オクターブ下

パラメーター4 | **TONE** | −10〜0〜10

再生音の音質を調節します。値が−10〜−1の範囲では低域をカットし、1〜10の範囲では高域をカットします。

NOTE
サンプラー機能を利用している間、エクスプレッションペダルは強制的に入力信号／再生信号用のボリュームペダルとして機能します。このため、エフェクトタイプSAMPLERにはRTM関連のパラメーターがありません。

サンプラー機能のオン／オフを切り替えます。

TYPE 8A AWA+TRM （オートワウ+トレモロ）

オートワウとトレモロの複合エフェクトです。

パラメーター1 | **AWA SNS** | −10〜−1、oF、1〜10

オートワウの感度を設定します。マイナスの値に設定した場合は、ワウ効果が下向きになります。

パラメーター2 | **RISETIME** | oF、1〜50

信号が入力されてからトレモロエフェクトがかかるまでの時間を調節します。“oF”のときには、常時エフェクトがかかります。

パラメーター3 | **TRM DPT** | 0〜50

トレモロの効果の深さを設定します。

パラメーター4 | **TRM RATE** | 1〜50

トレモロの変調の速さを設定します。

パラメーター5 〜 **パラメーター8**

DLY/REVモジュールのTYPE 1A（REV HALL）を参照

LEDが点灯：TRM RATEパラメーターが最大値となります。
LEDが消灯：TRM RATEパラメーターがそのパッチに保存された値となります。

TYPE 8B GATE REV （ゲートリバーブ）

残響音のエンベロープ（音量の変化カーブ）が選択できるリバーブエフェクトです。

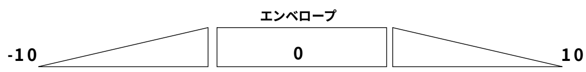
パラメーター1 | **DECAY** | 1〜30

残響音のタイムを設定します。

パラメーター2 | **PRE DLY** | 0〜50

パラメーター3 | **ENV** | −10〜0〜10

リバーブ音のエンベロープを設定します。



パラメーター4 | **GATE MIX** | 0~50

エフェクト音のミックス量を調節します。値が50のときはエフェクト音のみとなります。

パラメーター5 ~ **パラメーター8**

DLY/REVモジュールのTYPE 1A（REV HALL）を参照

エフェクトがオンのときにCONTROLスイッチを踏むと、踏んでいる間だけエフェクト音がバイパスされます。

TYPE 9A HPS （ハーモナイズドピッチシフター）

曲のキーに合わせたピッチシフトが行えるピッチシフターです。

パラメーター1 | **KEY** | C、C#、…A#、b

スケールの主音を選びます。

パラメーター2 | **SCALE** | M3、m3、4t、5t、6t

原音に対するハーモニーの音程を設定します。
M3＝長3度　m3＝短3度　4t＝完全4度　5t＝完全5度
6t＝長6度

パラメーター3 | **SHIFT** | dn、UP

ピッチシフトする方向を選択します。"dn"で下方向、"UP"で上方向にピッチシフトします。

パラメーター4 | **HPS MIX** | 0~50

パラメーター5 ~ **パラメーター8**

DLY/REVモジュールのTYPE 1A（REV HALL）を参照

エフェクトがオンのときにCONTROLスイッチを踏むと、踏んでいる間だけエフェクト音がバイパスされます。

TYPE 9B TWIN PIT （ツインピッチシフター）

2系統のピッチシフターを使用できるエフェクトです。

パラメーター1 | **PITCH 1** | −12~−1、oF、1~12、24

ピッチシフト1のピッチを半音単位で設定します。

パラメーター2 | **PITCH 2** | −12~−1、oF、1~12、24

ピッチシフト2のピッチを半音単位で設定します。

パラメーター3 | **MODE** | Mn／St

モノラル（Mn）かステレオ（St）かを選択します。

パラメーター4 | **BALANCE** | 0~50

エフェクト音のレベルを設定します。

パラメーター5 ~ **パラメーター8**

DLY/REVモジュールのTYPE 1A（REV HALL）を参照

エフェクトがオンのときにCONTROLスイッチを踏むと、踏んでいる間だけエフェクト音がバイパスされます。

TYPE 10A SMPLHOLD （サンプル＆ホールド）

ピッキングに同期して自動的にサンプル＆ホールドするエフェクトです。

パラメーター1 | **PATTERN** | 1~10

効果のパターンを選択します。

パラメーター2 | **SENS** | 1~20

使用するギターに合わせて調整してください。

パラメーター3 | **DRY LVL** | 0~50

原音の音量を調節します。

パラメーター4 | **WET LVL** | 0~50

エフェクト音の音量を調節します。

パラメーター5 ~ **パラメーター8**

DLY/REVモジュールのTYPE 1A（REV HALL）を参照

エフェクトがオンのときにCONTROLスイッチを踏むと、踏んでいる間だけエフェクト音がバイパスされます。

TYPE 10B SYNTH （シンセエフェクト）

シンセ風の音色を合成するエフェクトです。

パラメーター1 | **COLOR** | 1~5

シンセ音色のタイプを選択します。

パラメーター2 | **SENS** | 1~20

パラメーター3 | **DRY LVL** | 0~50

原音の音量を調節します。

パラメーター4 | **WET LVL** | 0~50

シンセ音色の音量を調節します。

パラメーター5 ~ **パラメーター8**

DLY/REVモジュールのTYPE 1A（REV HALL）を参照

エフェクトがオンのときにCONTROLスイッチを踏むと、踏んでいる間だけエフェクト音がバイパスされます。

TYPE 11A CUSTOM1 （カスタム1）

TYPE 11B CUSTOM2 （カスタム2）

あらかじめ登録されたDLY/REVモジュールのカスタムセッティング1／2を呼び出します（カスタムセッティングの登録方法は→P18）。

現在登録されているパラメーターをエディットすることができます。これらの設定を新たに更新したい場合はパッチを保存してください。

TOTAL(トータル)モジュール

TOTALモジュールは、独立したエフェクトモジュールではなく、パッチレベルやパッチ名、さらにすべてのパッチに共通するグローバルパラメーターを設定する部分です。

TOTALモジュールはパラメーターが多いため、3ページに分けて設定を行います。

> **G** すべてのパッチに共通する**グローバルパラメーター**であることを表します。
>
> **●エディットモードでTOTALキーを押すたびに、TOTALキーの点滅する色が変わり、エディットする対象が次のように変化します。**
>
> **赤く**点滅しているとき
> **TOTALモジュールのページ1**(パッチレベル、パッチ名)
> **緑色**に点滅しているとき
> **TOTALモジュールのページ2**(RTMおよびCONTROLスイッチの設定)
> **橙色**に点滅しているとき
> **TOTALモジュールのページ3**(アンプシミュレーター)

TOTAL P1 (トータルページ1)

パラメーター1 | **PATCHLVL** | 1〜50

パッチの最終的な出力レベルを設定します。値が40のときにユニティ(入力レベル=出力レベル)となります。

パラメーター2 | **入力位置指定**

パラメーター3 | **入力文字指定**

PARMノブ2と3は、パッチ名の変更や入力に使用します。PARMノブ2またはPARM SELECTノブで文字の入力位置を指定し(ディスプレイ上で点滅している部分が入力可能な位置です)、PARMノブ3またはPARM VALUEノブで文字/数字を選びます。使用可能な文字/数字は次の通りです。

(Space)	'	(	)	*	+	-	/	0	1	2	3	4
5	6	7	8	9	<	=	>	?	@	A	B	C
D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	\		

TOTAL P2 (トータルページ2)

パラメーター1 | **VOL_RTM** | oF、on

エクスプレッションペダルで、ボリュームをコントロールするかどうかを設定します。" on " に設定した場合は、プレイモードでRTMをオンにしたときに、ボリュームペダルとしての機能が有効になります。

パラメーター2 | **CT SW** | oF、dS、Eq、Md、rv

CONTROLスイッチ機能を割り当てるモジュールを選択します。

oF=割り当てなし　dS=DRIVEモジュール
Eq=EQモジュール　Md=MODモジュール
rv=DLY/REVモジュール

パラメーター3 | **CT1->XX** | xx:OF、1〜5、7〜31、64〜95

GFX-8上でパッチを切り替えたときに、MIDI OUT端子から送信されるコントロールチェンジ(CT1)のコントロールナンバーと値を設定します。
PARM 3ノブでコントロールナンバーを選択し、PARM VALUEノブで0〜127の値(0〜99、0.0…2.7)を設定できます。

パラメーター4 | **CT2->XX** | xx:OF、1〜5、7〜31、64〜95

GFX-8上でパッチを切り替えたときに、MIDI OUT端子から送信されるコントロールチェンジ(CT2)のコントロールナンバーと値を設定します。
PARM 4ノブでコントロールナンバーを選択し、PARM VALUEノブで0〜127の値(0〜99、0.0…2.7)を設定できます。

TOTAL P3 (トータルページ3)

パラメーター1 | **AMP SIM** | oF、on **G**

アンプシミュレーターのオン(on)またはオフ(oF)を切り替えます。

パラメーター2 | **AMP TYPE** | LC、Lb、LS、AC、AS **G**

使用するアンプに応じてアンプシミュレーターの特性を選択します。

■ライン接続用のタイプ
- ●LC　一般的なコンボアンプのシミュレーション
- ●Lb　ブライトな特性が特徴的なコンボアンプのシミュレーション
- ●LS　スタックアンプのシミュレーション

■パワーアンプ接続用のタイプ
- ●AC　コンボタイプのアンプ
- ●AS　スタックタイプのアンプ

パラメーター3 | **CABINET** | oF、C1、C2、ST、WL **G**

スピーカーボックスの箱鳴りを再現するキャビネットシミュレーターのタイプを選択します。

- ●oF　キャビネットシミュレーターをオフにします。
- ●C1　コンボアンプ用キャビネット(12"×1)
- ●C2　コンボアンプ用キャビネット(12"×2)
- ●ST　スタックアンプ用キャビネット(10"×4)
- ●WL　スタックアンプ用キャビネット(10"×4)を積み上げた状態

パラメーター4 | **CABI DPT** | 0〜10 **G**

キャビネットシミュレーターの箱鳴りの深さを設定します。

RTMを使う

RTM（リアルタイムモジュレーション）とは、フロントパネル上のエクスプレッションペダルまたは外部機器から供給されるMIDIコントロールチェンジを使って、エフェクトパラメーターをリアルタイムに変化させる機能です。例えば、演奏中にリバーブ音のミックス量をエクスプレッションペダルで調節したり、演奏中にMIDIシーケンサーからエフェクトパラメーターをコントロールするような目的で利用できます。

RTMでコントロールするパラメーターの種類や可変範囲は、エディットモードで自由に設定できます。RTMの設定方法／操作方法は、次の通りです。

1. プレイモードでRTMを設定したいパッチを選んでください。

2. エディットモードに移行し、DRIVE、ZNR/EQ EDIT、MOD、DLY/REVの各キーを使って、RTMでコントロールしたいモジュールを選んでください。

3. PARM SELECTノブを回して、ディスプレイに“ RTM CTL ”と表示させてください。



RTM CTLは、RTMに使用するコントローラーを次の中から選択するパラメーターです。

●**oF**
そのモジュールではRTMを使用しません。

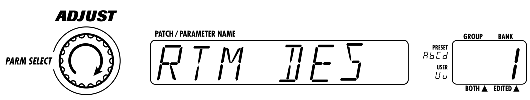
●**Pd**
本体のエクスプレッションペダルを使ってRTMをコントロールします。

●**1〜5、8〜31**
該当するコントロールナンバーのMIDIコントロールチェンジを使ってRTMをコントロールします。

4. PARM VALUEノブを回して、“ Pd ”を選んでください。

これで該当するモジュールを、エクスプレッションペダルを使ってコントロールできます。

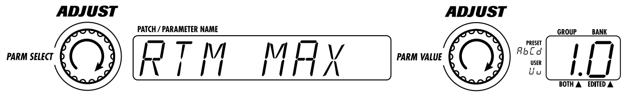
5. PARM SELECTノブを回して、ディスプレイに“ RTM DES ”と表示させてください。



RTM DESは、そのモジュール内で、どのエフェクトパラメーターをRTMでコントロールするかを選択するパラメーターです。

6. PARM VALUEノブを回して、RTMでコントロールするパラメーターの番号（1〜4）を選んでください。

7. PARM SELECTノブを回してディスプレイに“ RTM MAX ”と表示させ、PARM VALUEノブを使ってパラメーターの最大値を設定してください。



RTM MAXは、エクスプレッションペダルを最も奥まで踏み込んだとき（または受信したMIDIコントロールチェンジの値が127のとき）に、手順6で選んだエフェクトパラメーターがどのように変化するかを決定します。

コントロール先となるパラメーターの可変範囲の最大値を100（%）として、0%〜100%（設定値＝0〜99、1.0）の範囲で設定できます。

8. PARM SELECTノブを回してディスプレイに“ RTM MIN ”と表示させ、PARM VALUEノブを使ってパラメーターの最小値を設定してください。



RTM MINは、エクスプレッションペダルを最も手前まで踏み上げたとき（または受信したMIDIコントロールチェンジの値が0のとき）に、手順6で選んだパラメーターがどのように変化するかを決定します。

コントロール先となるパラメーターの可変範囲の最大値を100（%）として、0%〜100%（設定値＝0〜99、1.0）の範囲で設定できます。

HINT

場合によっては、RTM MAXよりもRTM MINを大きな値に設定することも可能です。
例えばRTM MAX＝0、RTM MIN＝1.0に設定したモジュールのパラメーターは、ペダルを踏み込んだときに効果が最小となり、踏み上げたときに効果が最大となります。

9. 手順2〜8を繰り返して、他のモジュールでも同様にRTMに関する設定を行ってください。

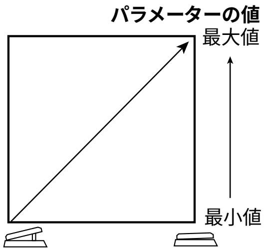
上記のRTM関連のパラメーターは、DRIVE、EQ、MOD、DLY/REVのモジュールごとに用意されています。異なるモジュール同士であれば、複数のパラメーターをRTMで同時にコントロールすることも可能です。

また、エクスプレッションペダルにボリュームを割り当てることも可能です。この設定は、TOTALモジュールのVOL_RTMパラメーター（→P29）で行います。

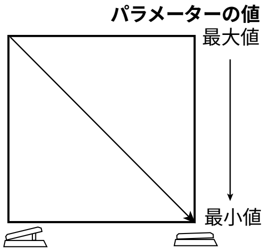
10. パッチを保存して、プレイモードに戻ってください。

この状態でエクスプレッションペダルを操作すれば、あらかじめプログラムされたパラメーターが変化します。

MAX=1.0（100%）、MIN＝0（0%）に設定されたパラメーターの値は、エクスプレッションペダルの操作に応じて次のように変化します。



MAX=0（0%）、MIN＝1.0（100%）に設定されたパラメーターの値は、エクスプレッションペダルの操作に応じて次のように変化します。



11. RTMのコントロール先となるエフェクトモジュールのオン／オフを切り替えたいときは、エクスプレッションペダルを深く踏み込んでください。

GFX-8のエクスプレッションペダルは、踏み込み式スイッチを兼ねており、プレイモードで深く踏み込むことで、RTMのコントロール先となるモジュールをオン／オフを切り替えることができます。

HINT 例えば、エディットモードでDRIVE／MODのモジュールをRTMでコントロールできるようにプログラムして、片方がオン、もう一方がオフの状態でパッチを保存してみてください。このパッチをプレイモードで呼び出せば、エクスプレッションペダルを深く踏むたびに、異なるモジュールをRTMでコントロールできます。

CONTROLスイッチを使う

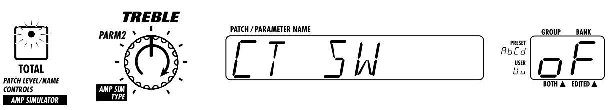
GFX-8がマニュアルモードまたはエディットモードのときは、CONTROLスイッチ（フットスイッチ4）をリアルタイムコントロール用のスイッチとして利用できます。あらかじめCONTROLスイッチで制御するモジュールをプログラムしておけば、演奏中にDRIVEモジュールをブーストしたり、CONTROLスイッチを踏む間隔に応じてディレイタイムをタップ入力するなど、便利な活用方法が考えられます。

1. CONTROLスイッチを利用したいパッチを選んでください。

2. TOTALキーを2回押して、LEDを緑色に点滅させてください。

3. PARMノブ2を回して、CONTROLスイッチを割り当てるモジュールを選んでください。

TOTALキーが緑色に点滅しているときにPARMノブ2を回すと、CONTROLスイッチを割り当てるモジュールを選ぶCT SWパラメーターが呼び出されます。



次の各項目が選択できます。

- **oF** このパッチではCONTROLスイッチが無効となります。
- **dS** CONTROLスイッチでDRIVEモジュールをコントロールします。
- **Eq** CONTROLスイッチでEQモジュールをコントロールします。
- **Md** CONTROLスイッチでMODモジュールをコントロールします。
- **rv** CONTROLスイッチでDLY/REVモジュールをコントロールします。

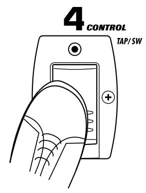
NOTE CONTROLスイッチを踏んだときの動作は、モジュールやエフェクトタイプによって異なります（→P19～P29）。

4. パッチを保存してプレイモードに戻ってください。

5. BANK DOWNキーを1秒間以上踏み続けて、マニュアルモードに移してください。

CONTROLスイッチに割り当てられた機能は、マニュアルモード（およびエディットモード）のときに有効となります。

6. CONTROLスイッチを踏んでください。



そのパッチでCONTROLスイッチに割り当てられた機能が利用できます（エフェクトタイプごとに、次の機能のうち1つが割り当てられています。この割り当ては固定になっており、変更はできません）。

- **ブーストのオン／オフ**
  DRIVEモジュールをさらにブーストするブーストスイッチとして機能します。この機能は、DRIVEモジュールのすべてのエフェクトタイプで利用できます。
- **モジュールのバイパス／ミュート**
  CONTROLスイッチを踏んでいる間だけ、モジュールの効果をバイパスさせます。EQモジュールやMOD, DLY/REVモジュールの一部のエフェクトタイプで利用できます。
- **タップ入力**
  CONTROLスイッチを踏む間隔に合わせてディレイタイムを設定（エディット）します。MODモジュールやDLY/REVモジュールのディレイ系エフェクトタイプで利用できます。
- **パラメーター値の増減**
  CONTROLスイッチを踏むと、フランジャーなどのレートパラメーターの値が最高値になります。

7. プレイモードに戻るには、もう一度BANK DOWNキーを1秒間以上踏み続けてください。

ジャムプレイ機能を使う

GFX-8には、ギターの演奏を最大12秒間まで録音／再生するジャムプレイ機能が搭載されており、フレーズを逆から再生する“ リバース再生 ”や、エクスプレッションペダルを使って再生速度や再生方向をコントロールする“ スクラッチ再生 ”などの特殊効果が楽しめます。

ジャムプレイを利用するには、あらかじめDLY/REVモジュールのエフェクトタイプとしてJAM PLAYを選んだパッチを用意し、再生方法やフットスッチによる操作方法を設定しておく必要があります。

1. ジャムプレイ機能を利用するパッチを選択してください。

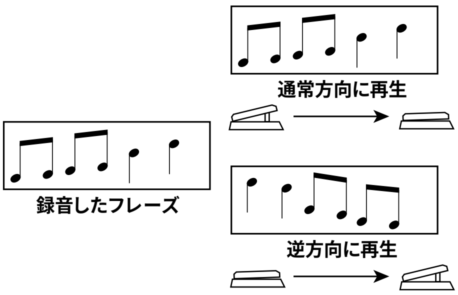
2. エディットモードに移行し、DLY/REVモジュールのエフェクトタイプとしてJAM PLAY（エフェクトタイプ7A）を選択してください（→P26）。また、DLY/REVモジュールがオンになっていることを確認してください。

3. PARMノブ1を回して、STYLEパラメーター（録音したフレーズの再生方法）を次の中から選んでください。

●nM（ノーマル） 通常方向に再生します。
●rS（リバース） 逆方向に再生します。
●SC（スクラッチ） エクスプレッションペダルの動きに応じて、録音したフレーズの読み出し位置が変化する“ スクラッチ再生 ”を行います。ペダルを操作する速度や方向に応じて再生速度や方向が変わります。

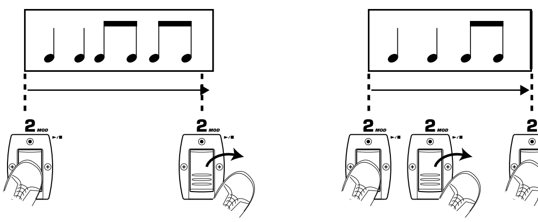
他の再生方法からスクラッチ再生に切り替えたとき、もしくはスクラッチ再生から他の再生方法に切り替えたときは、それ以前の録音データが破棄されます。なお、スクラッチ再生を選んだ場合の最大録音時間は2秒となります。

スクラッチ再生



4. STYLEパラメーターを“ nM ”（ノーマル）または“ rS ”（リバース）に設定した場合は、PARMノブ2を回して、TRIG／GTパラメーター（トリガー／ゲートモード）を設定してください。

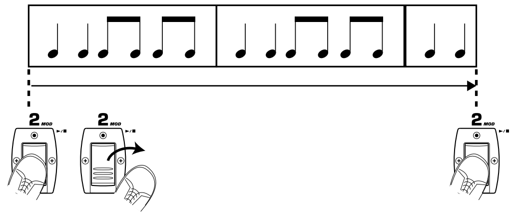
● tS（トリガーワンショット）



►/■ フットスイッチを踏むと先頭から1回だけ再生

再生中に ►/■ フットスイッチを踏むと停止

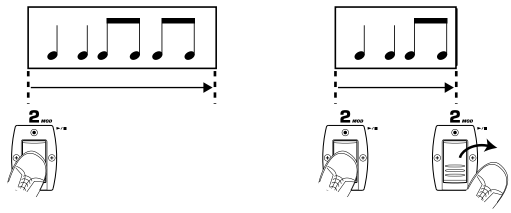
● tL（トリガーループ）



►/■ フットスイッチを踏むとループ再生開始

再生中に ►/■ フットスイッチを踏むと停止

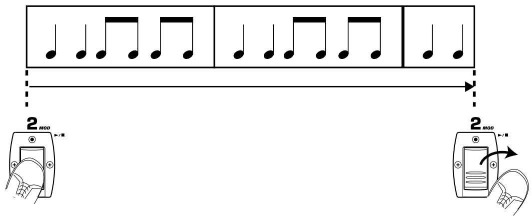
● GS（ゲートワンショット）



►/■フットスイッチを踏んでいる間、先頭から1回だけ再生

再生中に ►/■フットスイッチを放すと停止

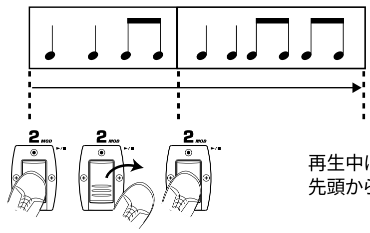
● GL（ゲートループ）



►/■ フットスイッチを踏んでいる間、先頭からループ再生を開始

再生中に ►/■ フットスイッチを放すと停止

● rS（リトリガーワンショット）



再生中に ►/■ フットスイッチを踏むと、先頭から再生を開始

►/■ フットスイッチを踏むと先頭から1回だけ再生

STYLEパラメーターが“ SC ”に設定されているときは、このパラメーターは無効です。

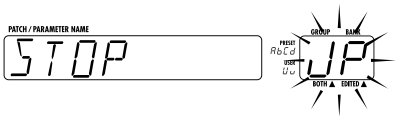
HINT DLY/REVモジュールでエフェクトタイプJAM PLAYを選んだ場合、エクスプレッションペダルとCONTROLスイッチの機能は強制的にジャムプレイに割り当てられます。

5. パッチを保存して、プレイモードに戻ってください。

プレイモードでジャムプレイ機能を利用可能なパッチが選ばれているときは、DLY/REVキーが点滅します。

6. ジャムプレイ機能をオンにするには、プレイモードでエクスプレッションペダルを深く踏み込んでください。またはマニュアルモードでCONTROLスイッチを踏んでください。

GFX-8がジャムプレイモードに入り、録音待機状態となります。このとき、ディスプレイに“ STOP ”と表示され、GROUP/BANKインジケーターでは“ JP ”という表示が点滅します。



7. 楽器を演奏しながらRECフットスイッチ（フットスイッチ3）を踏んでください。

ディスプレイに“ RECORDING ”とスクロール表示され、録音が開始されます。

ジャムプレイでは常にエフェクト通過後の信号が録音ソースとなります。STYLEパラメーターとして“ nM ”または“ rS ”が選ばれているときは、エクスプレッションペダルを使って入力信号のレベルを調節できます。

8. 途中で録音を終了するには、►/■ フットスイッチ（フットスイッチ2）を踏んでください。

録音が終了し、設定に応じて再生を開始します。

また、►/■ フットスイッチを操作しなかった場合は、録音を開始して12秒間を経過したときに自動的に録音が終了し、設定に応じて再生を開始します。

9. ►/■ フットスイッチ（フットスイッチ2）やエクスプレッションペダルを使って、録音したフレーズの再生／停止を操作してください。

STYLEパラメーターとして“ SC ”が選ばれているときは、エクスプレッションペダルをスクラッチ再生に使用します。STYLEパラメーターとして“ nM ”または“ rS ”が選ばれているときは、エクスプレッションペダルでジャムプレイ再生音の音量を調節します。

新規のフレーズを録音したいときは、操作7〜9を繰り返します。

10.ジャムプレイモードを終了するには、もう一度エクスプレッションペダルを奥まで踏み込むか、EDITキーを押すか、またはCONTROLスイッチを踏んでください。

サンプラー機能を使う

GFX-8には、最長25秒間のサンプリング（録音）が可能なサンプラー機能が搭載されています。ギターの演奏はもちろん、CDプレーヤーなど外部機器からの信号を内部メモリーに録音し、簡単なフットスイッチ操作で自由に再生できます。

1. 6ページの図を参考に、録音するソースをGFX-8のINPUT端子またはAUX IN端子に接続してください。

NOTE 接続を変更する場合、必ずOUTPUTノブをゼロに絞った状態でケーブルの抜き差しを行ってください。OUTPUTノブが上がったままケーブルを抜き差しすると、ノイズが発生し、スピーカーが損傷を受けることがあります。

2. サンプラー機能を利用するパッチを選択してください。

3. エディットモードに移行し、DLY/REVモジュールのエフェクトタイプとしてSAMPLER（エフェクトタイプ7B）を選択してください（→P27）。また、DLY/REVモジュールがオンになっていることを確認してください。

NOTE DLY/REVモジュールでSAMPLERを選ぶと、MODモジュールは強制的にオフになりますのでご注意ください。

4. PARMノブ1〜4を回して次のサンプラー関連のパラメーターを設定してください。

■PARMノブ1 SOURCEパラメーター（録音ソースの選択）

録音ソースを次の中から選びます。

- ●PL＝INPUT端子からのギター入力信号（EQモジュール／アンプシミュレーター通過後の信号）
- ●AU＝AUX IN端子からの入力信号（エフェクトモジュールは一切通過しません）

■PARMノブ2 PITCHパラメーター（ピッチ補正パラメーター）

ピッチ補正機能のオン（on）／オフ（oF）を設定します。PITCHパラメーターがオンのときは、SPEEDパラメーター（PARMノブ3）を使って再生速度を変えたときにもピッチが一定に保たれます。

■PARMノブ3 SPEED（再生速度）

サンプラーの再生速度を選択します。PITCHパラメーターでピッチ補正を行わない場合、SPPEDパラメーターの値に応じて再生音のピッチが次のように変化します。

- ●1.0　オリジナルピッチ
- ●94、89、84、79、75、71、67　（半音1つ下〜半音7つ下）
- ●50　（1オクターブ下）
- ●25　（2オクターブ下）

■PARMノブ4 TONE

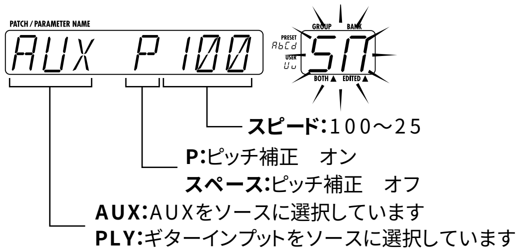
再生音の音質を調節します。値が−10〜−1の範囲では低域をカットし、1〜10の範囲では高域をカットします。

5. パッチを保存して、プレイモードに戻ってください。

DLY/REVモジュールのエフェクトタイプとしてSAMPLERが選ばれているパッチは、DLY/REVキーのLEDが緑色に点滅します。

6. サンプラー機能をオンにするには、プレイモードでエクスプレッションペダルを深く踏み込んでください。またはマニュアルモードでCONTROLスイッチを踏んでください。

ディスプレイには次のように表示され、GROUP/BANKインジケーターには“ SM ”という文字が点滅します。



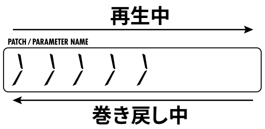
7. RECフットスイッチ（フットスイッチ3）を踏み、録音したいフレーズを演奏してください（またはCDプレーヤーなど外部ソースの再生を開始してください）。

録音中はディスプレイに“ RECORDING ”という文字がスクロール表示されます。

8. 録音を終了するには、►/■ フットスイッチ（フットスイッチ2）を踏んでください。

►/■ フットスイッチを踏んだ瞬間に、フレーズの最初から再生を開始します。あるいは、►/■ フットスイッチを踏まなかった場合は、サンプリング開始から25秒間経過したところで自動的にサンプリングを終了し、再生を開始します。

再生中は、ディスプレイに次の情報が表示されます。



録音が済んだ後は、フットスイッチ1〜4を使って次の操作が行えます。

◄◄ フットスイッチ（フットスイッチ1）
再生音を巻き戻しします。

►/■ フットスイッチ（フットスイッチ2）
停止／再生を操作します。

RECフットスイッチ（フットスイッチ3）
録音した内容を消去して新規録音を開始します。

CONTROLスイッチ（フットスイッチ4）
サンプラーモードを終了します。

9. サンプラー機能を終了してプレイモードに戻るには、もう一度エクスプレッションペダルを奥まで踏み込むか、EDITキーを押すか、またはCONTROLスイッチを踏んでください。

NOTE 録音した内容は、サンプラー機能を終了したときに、消去されます。

MIDIを使った応用例

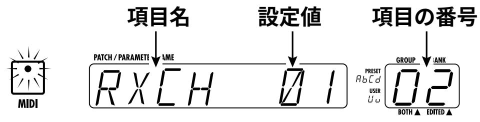
ここでは、MIDIを使ったGFX-8のさまざまな応用例について説明します。

MIDI送受信の基本設定

MIDIを使った使用例を紹介する前に、GFX-8がMIDIメッセージを送受信するための基本設定（オムニモードのオン／オフ、送受信チャンネルの設定など）について説明します。MIDIに関する設定は、すべてのパッチに共通するグローバルパラメーターです。一度設定しておけば、電源を切っても記憶されます。

1. プレイモードまたはエディットモードでMIDIキーを押してください。

MIDIキーが点灯し、MIDIに関する設定を行うMIDIユーティリティモードに移行します。GROUP/BANKインジケーターには設定項目の番号、ディスプレイには項目名と設定値が表示されます。



2. PARM SELECTノブを回して01〜03の各項目を選び、PARM VALUEノブでその値を変更してください。

各項目の番号、設定内容、設定値は次の通りです。

■01
RXCH (受信MIDIチャンネルの設定)
設定値：01〜16

GFX-8がMIDIメッセージを受信するMIDIチャンネルを設定します。

■02
TXCH (送信MIDIチャンネルの設定)
設定値：01〜16

GFX-8がMIDIメッセージを送信するMIDIチャンネルを設定します。

■03
MIDI OUT/THR（MIDI OUT端子の機能設定）
設定値：OUT, THR

MIDI OUT端子の機能として、“ OUT ”(MIDI OUT端子として利用する）または“ THR ”(MIDI THRU端子として利用する）を選択します。GFX-8本体の操作を外部に送信したいときは“ OUT ”を選んでください。

NOTE **MIDI THRUに設定した場合、本機からは一切MIDIメッセージが送信されなくなり、MIDIメッセージを出力する機能はすべて無効となります。**

3. 各項目の設定が終わったら、EDITキーを押してください。

変更箇所が記憶され、プレイモードに戻ります。

GFX-8のパッチを外部から切り替える

外部MIDI機器からGFX-8にMIDIメッセージを送り、GFX-8のパッチを切り替えることができます。これを行うには、外部MIDI機器のMIDI OUT端子とGFX-8のMIDI IN端子をMIDIケーブルで接続し、外部MIDI機器の送信MIDIチャンネルとGFX-8の受信MIDIチャンネル（RXCH）を合わせます。

GFX-8のパッチを外部から切り替えるには、バンクセレクト＋プログラムチェンジ情報を使って直接パッチを指定する方法と、GFX-8内部のプログラムチェンジマップと呼ばれる部分を使って間接的にパッチを呼び出す方法があります。

■直接パッチを指定するには

バンクセレクト＋プログラムチェンジメッセージを使って、GFX-8の任意のグループ、バンクナンバー、パッチナンバーを直接指定する方法です。

1. プレイモードまたはエディットモードでMIDIキーを押してください。

MIDIキーが点灯し、MIDIユーティリティモードに移行します。

2. PARM SELECTノブを回して、GROUP/BANKインジケーターに“ 14 ”と表示させてください。

ディスプレイに“ PC FIX ”または“ PC MAP ”と表示されます。

3. PARM VALUEノブを回してディスプレイに“ PC FIX ”と表示させ、EDITキーを押してください。

GFX-8がプレイモードに戻ります。

4. 外部機器からGFX-8のパッチを切り替えるには、次のメッセージを順番に送ってください。

●バンクセレクトMSB（コントロールチェンジナンバー：0／値：0）
●バンクセレクトLSB（コントロールチェンジナンバー：32／値：0〜2）
●プログラムナンバー（0〜79）

GFX-8の各パッチに対応するバンクセレクトMSB／バンクセレクトLSB／プログラムナンバーは次の通りです。

バンクセレクトMSB
バンクセレクトLSB
プログラムチェンジナンバー

0　0　1

GROUP/BANK	PATCH NO.												GROUP/BANK	PATCH NO.											
	1			2			3			4				1			2			3			4		
U0	0	0	0	0	0	1	0	0	2	0	0	3	u0	0	0	40	0	0	41	0	0	42	0	0	43
U1	0	0	4	0	0	5	0	0	6	0	0	7	u1	0	0	44	0	0	45	0	0	46	0	0	47
U2	0	0	8	0	0	9	0	0	10	0	0	11	u2	0	0	48	0	0	49	0	0	50	0	0	51
U3	0	0	12	0	0	13	0	0	14	0	0	15	u3	0	0	52	0	0	53	0	0	54	0	0	55
U4	0	0	16	0	0	17	0	0	18	0	0	19	u4	0	0	56	0	0	57	0	0	58	0	0	59
U5	0	0	20	0	0	21	0	0	22	0	0	23	u5	0	0	60	0	0	61	0	0	62	0	0	63
U6	0	0	24	0	0	25	0	0	26	0	0	27	u6	0	0	64	0	0	65	0	0	66	0	0	67
U7	0	0	28	0	0	29	0	0	30	0	0	31	u7	0	0	68	0	0	69	0	0	70	0	0	71
U8	0	0	32	0	0	33	0	0	34	0	0	35	u8	0	0	72	0	0	73	0	0	74	0	0	75
U9	0	0	36	0	0	37	0	0	38	0	0	39	u9	0	0	76	0	0	77	0	0	78	0	0	79

GROUP/BANK	PATCH NO.												GROUP/BANK	PATCH NO.											
	1			2			3			4				1			2			3			4		
A0	0	1	0	0	1	1	0	1	2	0	1	3	b0	0	1	40	0	1	41	0	1	42	0	1	43
A1	0	1	4	0	1	5	0	1	6	0	1	7	b1	0	1	44	0	1	45	0	1	46	0	1	47
A2	0	1	8	0	1	9	0	1	10	0	1	11	b2	0	1	48	0	1	49	0	1	50	0	1	51
A3	0	1	12	0	1	13	0	1	14	0	1	15	b3	0	1	52	0	1	53	0	1	54	0	1	55
A4	0	1	16	0	1	17	0	1	18	0	1	19	b4	0	1	56	0	1	57	0	1	58	0	1	59
A5	0	1	20	0	1	21	0	1	22	0	1	23	b5	0	1	60	0	1	61	0	1	62	0	1	63
A6	0	1	24	0	1	25	0	1	26	0	1	27	b6	0	1	64	0	1	65	0	1	66	0	1	67
A7	0	1	28	0	1	29	0	1	30	0	1	31	b7	0	1	68	0	1	69	0	1	70	0	1	71
A8	0	1	32	0	1	33	0	1	34	0	1	35	b8	0	1	72	0	1	73	0	1	74	0	1	75
A9	0	1	36	0	1	37	0	1	38	0	1	39	b9	0	1	76	0	1	77	0	1	78	0	1	79

GROUP/BANK	PATCH NO.												GROUP/BANK	PATCH NO.											
	1			2			3			4				1			2			3			4		
C0	0	2	0	0	2	1	0	2	2	0	2	3	d0	0	2	40	0	2	41	0	2	42	0	2	43
C1	0	2	4	0	2	5	0	2	6	0	2	7	d1	0	2	44	0	2	45	0	2	46	0	2	47
C2	0	2	8	0	2	9	0	2	10	0	2	11	d2	0	2	48	0	2	49	0	2	50	0	2	51
C3	0	2	12	0	2	13	0	2	14	0	2	15	d3	0	2	52	0	2	53	0	2	54	0	2	55
C4	0	2	16	0	2	17	0	2	18	0	2	19	d4	0	2	56	0	2	57	0	2	58	0	2	59
C5	0	2	20	0	2	21	0	2	22	0	2	23	d5	0	2	60	0	2	61	0	2	62	0	2	63
C6	0	2	24	0	2	25	0	2	26	0	2	27	d6	0	2	64	0	2	65	0	2	66	0	2	67
C7	0	2	28	0	2	29	0	2	30	0	2	31	d7	0	2	68	0	2	69	0	2	70	0	2	71
C8	0	2	32	0	2	33	0	2	34	0	2	35	d8	0	2	72	0	2	73	0	2	74	0	2	75
C9	0	2	36	0	2	37	0	2	38	0	2	39	d9	0	2	76	0	2	77	0	2	78	0	2	79

NOTE

- バンクセレクトMSB、バンクセレクトLSB、プログラムナンバーは、必ず上記の順番で続けて送信してください。順番を変えたり、間に別のメッセージが挿入された場合は、無視されることがあります。
- バンクセレクトを省略してプログラムナンバーのみを受信した場合は、最後に受信したバンクセレクト（初期設定はMSB＝0、LSB＝0）が有効となります。

■PCマップ経由でパッチを指定するには

GFX-8内部には、MIDIプログラムナンバーに対してGFX-8のパッチを割り当てる、プログラムチェンジマップと呼ばれるメモリーが用意されています。このプログラムチェンジマップを使えば、プログラムナンバー0〜127のプログラムチェンジ情報を受信したときに、任意のパッチを呼び出すことができます。

1. プレイモードでMIDIキーを押してください。

MIDIキーが点灯し、MIDIユーティリティモードに移行します。

2. PARM SELECTノブを回して、GROUP/BANKインジケーターに“ 14 ”と表示させてください。

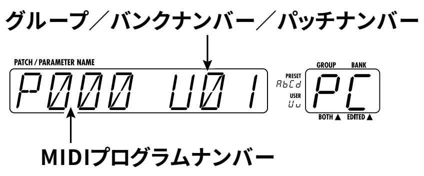
ディスプレイに“ PC FIX ”または“ PC MAP ”と表示されます。

3. PARM VALUEノブを回してディスプレイに“ PC MAP ”と表示させてください。

これでプログラムチェンジマップが有効となります。

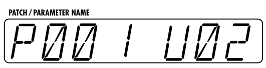
4. 引き続きPARM SELECTノブを回して、GROUP/BANKインジケーターに“ PC ”と表示させてください。

設定項目としてプログラムチェンジマップが選ばれます。このとき、ディスプレイにはMIDIプログラムナンバー（P000〜P127）と、そのナンバーに対応するパッチのグループ（U、u、A、b、C、d）、バンクナンバー（0〜9）、パッチナンバー（1〜4）が表示されます。

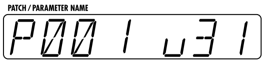


5. PARM SELECTノブを回して、パッチを割り当てるプログラムナンバーを選んでください。

上記のディスプレイが表示された後は、PARM SELECTノブを回してプログラムナンバーを変更できます。



6. PARM VALUEノブを回して、現在表示されているプログラムナンバーに割り当てるパッチのグループ、バンクナンバー、パッチナンバーを選んでください。



BANK UP/DOWNフットスイッチ、フットスイッチ1〜4を使って該当するグループ、バンクナンバー、パッチナンバーを指定することもできます。

7. 手順5と6を繰り返し、希望するすべてのプログラムナンバーにパッチを割り当ててください。

必要ならば、複数のプログラムナンバーに同じパッチを割り当てることも可能です。

8. すべての割り当てが終わったら、EDITキーを押してください。

プログラムチェンジマップの変更が保存され、プレイモードに戻ります。

9. 外部機器からプログラムチェンジを送信してください。

受信したプログラムナンバーに割り当てられたパッチが呼び出されます。

HINT

- プログラムチェンジマップを利用する場合は、外部MIDI機器からバンクセレクトを送信する必要はありません。
- プログラムチェンジマップは、受信時のみに有効です。GFX-8本体でパッチを切り替えたときに送信されるプログラムナンバーは、常に固定されています（→P36）。

GFX-8のパッチ切り替えに応じて外部機器を制御する

GFX-8のパネル上でパッチを切り替えたときに、外部機器に対してプログラムチェンジ情報やコントロールチェンジ情報を送り、外部機器のプログラムや設定内容を変更することができます。これを行うには、GFX-8のMIDI OUT端子と外部MIDI機器のMIDI IN端子をMIDIケーブルで接続し、GFX-8の送信MIDIチャンネルと外部MIDI機器の受信MIDIチャンネルを合わせます。
GFX-8側でパッチを切り替えたときに、そのパッチに対応するバンクセレクト情報＋プログラムチェンジ情報を送信する方法と、さらにプログラムチェンジ情報の後に2種類のコントロールチェンジ情報（CT1＋CT2）を送る方法があります。

■ バンクセレクト＋プログラムチェンジのみを送信するには

そのパッチに対応するバンクセレクト情報＋プログラムチェンジ情報を送信する方法です。MIDI対応のアンプやエフェクターのプログラムをGFX-8から切り替えたいときなどに使用します。

1. プレイモードまたはエディットモードでMIDIキーを押してください。

MIDIキーが点灯し、MIDIユーティリティモードに移行します。

2. PARM SELECTノブを回して、GROUP/BANKインジケーターに“ 04 ”と表示させてください。

ディスプレイに“ PCOUT ON ”または“ PCOUT OF ”と表示されます。

3. PARM VALUEノブを回してディスプレイに“ PCOUT ON ”と表示させ、EDITキーを押してください。

これでプログラムチェンジの出力が有効となり、GFX-8がプレイモードに戻ります。

4. GFX-8側でパッチを切り替えてください。そのパッチに対応したバンクセレクトMSB、バンクセレクトLSB、プログラムチェンジが送信されます。

GFX-8の各パッチに対応するバンクセレクトMSB／バンクセレクトLSB／プログラムナンバーは36ページの表を参照してください。

■ コントロールチェンジを送信するには

ペダル操作やフットスイッチ操作の他にパッチを切り替えたときに、バンクセレクト＋プログラムチェンジ情報の直後に、2種類のコントロールチェンジ情報（“ CT1 ”と“ CT2 ”と呼びます）を出力することができます。CT1とCT2は、それぞれコントロールナンバーと値を自由に設定して、その設定内容をパッチ単位で保存できます。例えばMIDI対応アンプの設定やシンセサイザーの音量をGFX-8側からコントロールしたいときに便利です。

1. プレイモードまたはエディットモードでMIDIキーを押してください。

MIDIキーが点灯し、MIDIユーティリティモードに移行します。

2. PARM SELECTノブを回して、GROUP/BANKインジケーターに“ 05 ”と表示させてください。

ディスプレイに“ CTOUT ON ”または“ CTOUT OF ”と表示されます。

3. PARM VALUEノブを回してディスプレイに“ CT OUT ON ”と表示させ、EDITキーを押してください。

これでパッチ変更時のコントロールチェンジの出力が有効となり、GFX-8がプレイモードに戻ります。

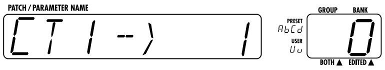
HINT

この設定はGFX-8すべてのコントロールチェンジ出力に対しての設定です。

4. TOTALキーを2回押して、緑色に点滅させてください。

TOTALモジュールのページ2がエディット可能な状態になります。

5. PARMノブ3を回して、CT1（プログラムチェンジの後に出力される最初のコントロールチェンジ）のコントロールナンバーを選んでください。



ディスプレイに“ CT1→XX ”（XXはコントロールナンバー）、GROUP/BANKインジケーターにはその値が表示されます。PARMノブ3を回してCT1のコントロールナンバーをOF（オフ）、1〜5、7〜31、64〜95の範囲で設定してください。

6. PARM VALUEノブを回して、CT1の値を0〜127の範囲（0〜99、0.0…2.7）で設定してください。

7. PARMノブ4を回して、プログラムチェンジの後に出力される2番目のコントロールチェンジ（CT2）のコントロールナンバーを選んでください。



8. PARM VALUEノブを回して、CT2の値を0〜127の範囲（0〜99、0.0…2.7）で設定してください。

9. パッチを保存してプレイモードに戻ってください。

10.該当するパッチを呼び出してください。

バンクセレクトMSB→バンクセレクトLSB→プログラムチェンジ→CT1→CT2の順でメッセージがMIDI OUT端子から出力されます。

GFX-8を使ったリモートコントロール

GFX-8のパネル上の操作をMIDIコントロールチェンジ情報として送信したり、逆に外部機器から送られるコントロールチェンジ情報でGFX-8の設定内容を変更することができます。GFX-8の操作をMIDIシーケンサーなどの機器に記録／再生したり、外部機器からGFX-8をリモートコントロールすることができます。

GFX-8から外部機器をコントロールする場合はGFX-8のMIDI OUT端子と外部機器のMIDI IN端子、外部機器からGFX-8をコントロールする場合は外部機器のMIDI OUT端子とGFX-8のMIDI IN端子を接続します（コントロールチェンジ送信のする／しないは37ページの“ コントロールチェンジを送信するには ”をご参照ください）。

1. プレイモードまたはエディットモードでMIDIキーを押してください。

MIDIキーが点灯し、MIDIに関する設定を行うMIDIユーティリティモードに移行します。

2. PARM SELECTノブを回して6〜13の各項目を選び、PARM VALUEノブで設定値を変更してください。

各項目の番号、設定内容、設定値は次の通りです。

■06
EXPP（エクスプレッションペダルの送信用コントロールナンバー）
設定値：OF, 1〜5, 7〜31

エクスプレッションペダルを操作したときに送信されるコントロールチェンジ情報のコントロールナンバーを設定します。

NOTE このパラメーターは送信専用です。ここで設定したコントロールナンバーを受信しても、GFX-8の内部パラメーターが影響を受けることはありません。

■07
DRIVE（DRIVEモジュールのオン／オフ送受信用コントロールナンバー）
設定値：OF, 64〜95

■08
MOD（MODモジュールのオン／オフ送受信用コントロールナンバー）
設定値：OF, 64〜95

■09
D/R（DLY/REVモジュールのオン／オフ送受信用コントロールナンバー）
設定値：OF, 64〜95

■10
EQ（EQモジュールのオン／オフ送受信用コントロールナンバー）
設定値：OF, 64〜95

GFX-8側でモジュールのオン／オフを切り替えたときに、送信されるコントロールナンバーを設定します。また、外部から該当するコントロールチェンジ情報を受信したときには、該当するモジュールのオン／オフ状態が切り替わります。

■11
BYPAS
（バイパス操作の送受信用コントロールナンバー）
設定値：OF, 64〜95

■12
MUTE
（ミュート操作の送受信用コントロールナンバー）
設定値：OF, 64〜95

それぞれバイパス／ミュートのオン／オフを切り替えたときに、送信されるコントロールナンバーを設定します。また、外部から該当するコントロールチェンジを受信したときに、バイパス／ミュートのオン／オフが切り替わります。

■13
CTSW
CONTROLスイッチ操作の送信用コントロールナンバー）
設定値：OF, 64～95

CONTROLスイッチを操作したときに、送信されるコントロールナンバーを設定します。

3. 設定が終わったら、EDITキーを押してプレイモードに戻ってください。

この状態で、パネル上のキーやスイッチを操作すれば、該当するコントロールチェンジがMIDI OUT端子から出力されます。また、外部機器からコントロールチェンジを受信したときに、該当する項目が変化します。各項目に割り当てたコントロールチェンジの送受信可能な値は、次の通りです。

【例】 DRIVEモジュールのオン／オフ操作に、コトロールナンバー70を割り当てた場合

GFX-8本体を操作してDRIVEモジュールのオン／オフを切り替えると、MIDI OUT端子からコントロールナンバー＝70、値＝127／0のコントロールチェンジ情報が送信されます。
GFX-8がMIDI IN端子からコントロールナンバー＝70、値＝0～63のコントロールチェンジを受信するとDRIVEモジュールがオフになり、コントロールナンバー＝70、値＝64～127のコントロールチェンジを受信するとDRIVEモジュールがオンになります。

NOTE
ジャムプレイ機能／サンプラー機能がオンになっている間は、外部からのMIDIによるコントロールは受け付けません。

	送信可能な値	受信可能な値
EXPP	0～127連続可変	--
DRIVE, MOD, DLY/REV, EQ	0=オフ／127=オン	0～63=オフ／64～127=オン
BYPAS, MUTE	0=オフ／127=オン	0～63=オフ／64～127=オン
CTSW （タップ機能に利用する場合）	踏んだときに127＝オンの値を出力 すぐに0＝オフの値を出力	-- --
CTSW （踏んでいる間だけオンになる機能に利用する場合）	踏んだときに127＝オンの値を出力 離したときに0＝オフの値を出力	-- --
CTSW （踏むたびにオン／オフが切り替わる機能に利用する場合）	踏んだときにLEDが点灯:127＝オンの値を出力 踏んだときにLEDが消灯:0＝オフの値を出力	-- --

バルクダンプ

GFX-8内部のパッチ情報やプログラムチェンジマップ情報をMIDI経由で出力することができます（この操作を“ バルクダンプ ”と呼びます）。この機能は、GFX-8の情報をMIDIシーケンサーなどの外部MIDI機器に記録したり、2台のGFX-8同士で情報をやり取りするなどの用途に利用します。

1. GFX-8のMIDI OUT端子と外部MIDI機器（MIDIシーケンサーなど）のMIDI IN端子を接続してください。

2. GFX-8がプレイモードの状態から、PARM SELECTノブを回して、GROUP/BANKインジケーターに“ 15 ”と表示させてください。

3. PARM VALUEノブを使って、バルクダンプするデータの種類を次の中から選択してください。

- ●**ALL** GFX-8の全設定
- ●**PAT** すべてのパッチデータ
- ●**SYS** パッチデータを除くGFX-8の全設定
- ●**BUF** 現在選ばれているパッチ
- ●**DST** DRIVEモジュールのユーザーカスタム全設定

4. 外部MIDI機器を記録状態にしてから、STOREキーを押してください。

例えば手順3で“ ALL ”を選んだ場合は、ディスプレイに“ ALL OK? ”と表示されます。

5. バルクダンプを実行するときは、もう一度STOREキーを押してください。

ディスプレイに“ DUMPING ”と表示され、GFX-8がバルクダンプを開始します。
2回目にSTOREキーを押す代わりにCANCELキーを押せば、バルクダンプを中止してプレイモードに戻ります。

6. GFX-8がプレイモードに戻ったら、外部MIDI機器の記録状態を停止してください。

必要に応じて、外部MIDI機器側で保存操作を行ってください。

バルクロード

外部機器に記録したGFX-8のパッチ情報やプログラムチェンジマップ情報をGFX-8に読み込みます（この操作を“ バルクロード ”と呼びます）。

1. 外部MIDI機器（MIDIシーケンサーなど）のMIDI OUT端子とGFX-8のMIDI IN端子を接続してください。

NOTE
バルクロードを行う場合、GFX-8をバルクダンプしたときと同じMIDIチャンネルに設定する必要があります。MIDIチャンネルが異なる場合、外部MIDI機器を再生しても無視されますのでご注意ください。また、GFX-8がストアモードのときは、バルクデータを受信しても無視します。ストアモード以外のモードにあることを確認してください。

2. 外部記憶装置を再生してください。

受信したデータの種類に応じて、GFX-8の内部設定が書き換えられます。

NOTE
- 外部MIDI機器へ保存するときと、外部MIDI機器からデータを読み込むときは、GFX-8を同じMIDIチャンネルに設定しておく必要があります。MIDIチャンネルが異なる場合、外部MIDI機器を再生しても無視されますのでご注意ください。
- 外部MIDI機器は記録時と同じテンポで再生してください。速いデンポで再生した場合、正しく受信できないことがあります。

3. バルクロードが終了したら、外部装置を停止してください。

HINT
GFX-8同士でのバルクダンプ、ロード時はMIDI IN、OUT両方を接続することで情報の転送時間を短くすることができます。

付属のソフトウェアについて

GFX-8に付属のCD-ROMには、パソコンでパッチをエディットするためのソフトウェア（Windows９５／９８版、Macintosh版）が同梱されています。このソフトウェアを使えば、次の機能が利用できるようになります。

①パッチライブラリアン

GFX-8のパッチ情報をパソコン側で管理する機能です。GFX-8の全パッチ情報をMIDI経由で取り込んで“ プロジェクト ”としてコンピューターのハードディスクに保存したり、プロジェクト内部のパッチの順番を入れ替えたり、ハードディスクに保存したプロジェクトファイルをGFX-8に送り込むことが可能です。実質的に、GFX-8のメモリーを無制限に拡張できるわけです。

②ビジュアルエディター

コンピューターの画面上に表示されるツマミ、スイッチなどを使って、パッチに含まれるすべてのパラメーターをグラフィカルにエディットする機能です。エディットした内容はMIDI経由で即座にGFX-8に送信されるため、実際にエフェクトの音色を聴きながら効率的なエディットが行えます。エディットしたパッチは、パソコン側に保存することも、MIDI経由でGFX-8に送ることも可能です。

③DRIVEモジュールのカスタムセッティング編集

このソフトウェアを使えば、本体からは操作できないDRIVEモジュールのカスタムセッティング用パラメーターを、さらに細かく編集できます。自分自身でコンパクトエフェクターを設計するような感覚で、各帯域のバランス、歪み回路の特性を設定できます。設定した内容をコンピューター側からGFX-8内部に書き込むことができます。

- **ソフトウェアのインストール方法については別紙の説明書を、ソフトウェアの操作方法については、CD-ROMに収録されたドキュメントをご参照ください。**

- **ソフトウェアの最新バージョンはズームのホームページからダウンロードできます。**

ホームページ http://www.zoom.co.jp

その他の機能

ここでは、GFX-8のパッチを工場出荷時に戻す方法や、エクスプレッションペダルの再調節などの特殊機能について説明します。

オールイニシャライズ／ファクトリーリコール

オールイニシャライズ／ファクトリーリコールは、GFX-8を工場出荷時の状態に戻す特殊な機能です。
オールイニシャライズは、ユーザーグループのすべてのパッチを含め、GFX-8の内部設定を工場出荷時の設定に戻します。
また、ファクトリーリコールは、ユーザーグループの特定のパッチのみを工場出荷時の設定に戻します。

1. STOREキーを押しながらGFX-8の電源を入れてください。

ディスプレイに " ALL-INIT " と表示されます。

●オールイニシャライズを実行する場合
→このまま次の操作に進んでください。

●ファクトリーリコールを実行する場合
→ BANK UP／DOWNフットスイッチやフットスイッチ1〜4を使って、工場出荷時の設定に戻したいパッチ（ユーザーグループ）を選んでください。

2. もう一度STOREキーを押してください。

オールイニシャライズまたはファクトリーリコールが実行されます。オールイニシャライズ実行時には自動的にプレイモードに戻ります。

オールイニシャライズを実行すると、ユーザーが保存したパッチはすべて消去されますのでご注意ください。オールイニシャライズ／ファクトリーリコールを中断するには、手順2の前にCANCELキーを押してください。

工場出荷時のパッチを試してみる（セルフイントロダクション）

GFX-8には、自動的に工場出荷時のパッチを切り替えていくセルフイントロダクション機能が搭載されています。

1. セルフイントロダクションを試すには、TOTALキーを押しながら電源を入れてください。

GFX-8がセルフイントロダクションを開始し、工場出荷時のパッチが順番に切り替わっていきます。

ディスプレイに " SELF INTRODUCTION " という表示と現在選ばれているパッチ名がスクロール表示されます。ギターを弾きながら各パッチの効果を試してみましょう。

2. セルフイントロダクションを中止するには、EDIT／CANCELキーを押してください。

エクスプレッションペダルの再調整

GFX-8には、耐久性に優れた光学式のエクスプレッションペダルが搭載されています。このペダルは、工場出荷時に最適な状態に調整されておりますが、必要に応じて再調整することも可能です。

1. GROUPキーを押しながらGFX-8の電源を入れてください。

ディスプレイに " MIN " と点灯表示されます。

2. エクスプレッションペダルを最も手前の位置まで踏み上げた後で、STOREキーを押してください。

ディスプレイの表示が " MAX " に変わります。

3. エクスプレッションペダルをペダルストッパーに軽く当たるまで踏み込み、そのまま足を離した状態で、STOREキーを押してください。

これで調整が終わり、プレイモードに戻ります。

バイパス／ミュート機能のキャンセル

LEDが点灯するフットスイッチを踏んでも、バイパス／ミュート状態に入らないように内部設定を変更することができます。演奏中に、誤ってバイパス／ミュート状態に切り替わるのを防ぎたい場合は、次のように操作してください。

1. MIDIキーを押しながら、GFX-8の電源を入れてください。

ディスプレイに" BYP ENTR "と表示され、現在の設定状態に応じて、GROUP/BANKインジケーターには" En "(バイパス／ミュート機能が有効) または" dS "(バイパス／ミュート機能が無効) と表示されます。

2. PARM VALUEノブを回して、いずれか一方の設定を選んでください。

3. STOREキーを押してください。

設定内容が保存され、GFX-8がプレイモードに移行します。
STOREキーの代わりにCANCELキーを押せば、設定は変更せずにプレイモードへと移行します。

故障かな？と思ったときは

症状	確認	対策
音がでない、非常に小さい	・適切なACアダプターが接続され、電源スイッチがオンになっていますか?	「演奏前の準備」の説明に従って、電源をオンにしてください。
	・INPUT端子と楽器、OUTPUT端子と再生装置が正しく接続されていますか?	「接続しましょう」の説明に従って、接続してください。
	・ご使用のシールドケーブルは正常ですか?	シールドケーブルを交換してみてください。
	・再生装置の電源は入っていますか?また、楽器やアンプのボリュームは適切ですか?	再生装置の電源を入れ、適切な音量になるようにボリュームを調節してください。
	・エクスプレッションペダルが押し上げられていませんか?	パッチによっては、エクスプレッションペダルでボリュームをコントロールするものもあります。適切な音量になるように、ペダルを調節してください。
	・本機がミュート状態になっていませんか?	ミュート状態を解除してください。
ジャムプレイモードでうまく録音／再生できない	・AUX IN端子に接続したCDプレーヤーを録音しようとしていませんか?	ジャムプレイで録音できるのは、INPUT端子からの信号のみです。
	・エクスプレッションペダルが押し上げられていませんか?	ジャムプレイモードでは、エクスプレッションペダルを使って録・再生のボリュームを調節します。ペダルを適切な位置まで上げてください。
サンプラーモードでうまく録音／再生できない	・録音ソースの選択は適切ですか?	SOURCEパラメーターを適切に設定してください。
	・エクスプレッションペダルが押し上げられていませんか?	サンプラーモードでは、エクスプレッションペダルを使って録音／再生のボリュームを調節します。ペダルを適切な位置まで上げてください。
MIDI情報の送信ができない	・MIDI OUT端子の機能が" MIDI THR "に設定されていませんか?	" MIDI OUT "に設定してください。
MIDI情報の受信ができない	・ジャムプレイ／サンプラー機能を使っていませんか?	ジャムプレイ／サンプラーモードでは、MIDI情報は一切受け付けません。

製品仕様

◆エフェクトプログラム	69タイプ（67エフェクト＋アンプシミュレーター＋ZNR）
◆エフェクトモジュール	4モジュール＋アンプシミュレーター＋ZNR
◆サンプラー機能	最大録音時間 25秒 再生速度可変機能
◆パッチメモリー	USER 20バンク×4＝80（書き換え、保存可能） PRESET 40バンク×4＝160 合計240パッチ
◆サンプリング周波数	40kHz
◆A／D変換	20ビット 64倍オーバーサンプリング
◆D／A変換	20ビット 128倍オーバーサンプリング
◆インプット	ギターインプット 標準モノラルフォーンジャック （定格入力レベル＝－10dBm／入力インピーダンス＝470kΩ） エクスターナルリターン 標準モノラルフォーンジャック （定格入力レベル＝－10dBm／入力インピーダンス＝470kΩ）
◆AUX IN	ミニフォーンジャック／ステレオ（入力インピーダンス＝10kΩ）
◆アウトプット	ラインアウトプット 標準モノラルフォーンジャック×2＝ステレオ （定格出力レベル ＋4dBm／出力負荷インピーダンス＝10kΩ以上） ヘッドフォーン 標準ステレオフォーンジャック エクスターナルセンド 標準モノラルフォーンジャック （定格出力レベル＝－10dBm／出力負荷インピーダンス＝10kΩ以上）
◆コントロール	MIDI OUT、MIDI IN
◆ディスプレイ	8桁アルファニューメリックLEDディスプレイ 2桁7セグメントLEDディスプレイ
◆電源	AC12V 500mA （ACアダプター付属 AD－0008）
◆外形寸法	455（W）×203（D）×80（H）
◆重量	3．6Kg

※0dBm＝0．775Vrms
※製品の仕様および外観は、改良のため予告なく変更することがあります。

MIDIインプリメンテーションチャート

[GUITAR EFFECT PROCESSOR]
Model GFX-8

MIDI Implementation Chart

Date : 28.SEP.1999
Version :1.00

Function ...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default	1-16	1-16	Memorized
	Changed	1-16	1-16	
Mode	Default	3	3	
	Messages	x	x	
	Altered	******************		
Note Number	True voice	x ******************	x	
Velocity	Note ON	x	x	
	Note OFF	x	x	
After Touch	Key's	x	x	
	Ch's	x	x	
Pitch Bend		x	x	
Control Change		o	o	
		0,32	0,32	Bank select
			7	Volume
		1-5,7-31 (*1)	1-5,8-31	RTM control
		64-95 (*1)	64-95	Effect module on/off
		64-95	64-95	Signal mute
		64-95	64-95	All bypass
		1-5,7-31		Pedal control
		64-95		CONTROL switch
Prog Change		o (0-79)	o (0-127)	Internally mappable
	True #	******************	U0.1-u9.4,A0.1-d9.4	Total 240 programs
System Exclusive		o	o	
System Common	Song Pos	x	x	
	Song Sel	x	x	
	Tune	x	x	
System Real Time	Clock	x	x	
	Commands	x	x	
Aux Mes-sages	Local ON/OFF	x	x	
	All Notes OFF	x	x	
	Active Sense	x	x	
	Reset	x	x	

Notes
(*1) Transmits the patch default value when program changes.

Mode 1 : OMNI ON, POLY　　Mode 2 : OMNI ON, MONO　　o : Yes
Mode 3 : OMNI OFF, POLY　　Mode 4 : OMNI OFF, MONO　　x : No

※「MIDIインプリメンテーション」は付属のCD-ROMに収録されています。

CATCH US IF YOU CAN

株式会社ズーム
〒183-0022　東京都府中市宮西町2-10-2ノアビル1階　TEL: 042-369-7111　FAX: 042-369-7115

Printed in JapanGFX-8-5010